no. 307
1987年 5/1

ゲームマシン

アミューズメント通信
MAY 1, 1987

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥9600; Overseas (air mail)-US$100.00per year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16(山名ビル)　☎06(314)0309　定価400円　年間購読料9,600円(送料共)

ゲーム機規制案で警察庁に意見書

JAMMA第36回理事会で文案について討議

日本アミューズメントマシン工業協会（事務局東京、中村雅哉会長、JAMMA）は四月三日、東京・永田町のTBRビルで第三十六回理事会を開き、警視庁によるゲーム機規制案に関連して警察庁に向けてJAMMAの意向を示す文書を提出することを決めたほか、部会・委員会の責任者など改めて決定した。

会員の入退会については、正会員でホクセイ商事㈱（本社福岡、高山輝美社長）、賛助会員で大仙産商㈱（本社大阪、欅田弘一社長）の入会が承認された。アイレム㈱（本社大阪、高嶋良彦社長）の退会が了承された（正会員のアイレム販売㈱に開発・製造・販売部門が移っており、アイレムはオペレーター専業となっている）。また同協会に対する会員代表者の変更として、コナミ㈱は上月景正社長から菱川文博会長に、㈱ユニバーサルは岡田友生氏から岡田和生氏（ともに代表取締役）に変更届があり、了承された。このほか会員代表代理人として、コナミ㈱、㈱トーゴ、ユニバーサル販売㈱からそれぞれ届けがあり了承されている。

同協会の機関誌だった「アミューズメント産業」の発行所㈱アミューズメント産業出版（本社東京、山縣宗夫社長）に関してJAMMAの持ち株（約三分の一）を山縣氏に譲渡することが、第三十四回理事会（十二月九日）で決まっていたが、その譲渡価格について評価額が提出され、検討した。その結果、額面以上でしかも評価額を参考にすることで金額決定は正副会長に一任することになった（四月中旬までに譲渡契約へと進められたもようである）。

警視庁のゲーム機規制案に関連して、JAMMAも三月十六日に警察庁保安部保安課から意見を求められている（本紙前号参照）。そのため同二十日に健全娯楽推進委員会を開き、JAMMAとしての意見案をまとめ、その文案をめぐって理事会で審議することになったもの。警視庁とTAMOA、ゲーム場協会のやりとり、警察庁とJAMMAのやりとりに引続いて、JAMMAが業界としての統一意見を見出すためAOUに働きかけたが、AOUとしては態度を決めかねているとの立場をとっていることなどがそれぞれ報告された。今回の規制案それ自体が明らかでない（ゲーム機の規制をしないはずがするという矛盾など）ため理事会では長時間の討論となった。その結果、最終的には文案について賛否を問い、「追記」についても同様に採決するに至った。警察庁に対して、規制案のうちキーアップおよびリモコン装置の禁止については賛成し、硬貨の連続投入の禁止については、ソフトの変更とコインセレクター改造など経営コストの増加を招く反面、賭博防止の効果と関連性が薄い——との観点から反対する姿勢を決め、その意向を文書で示すことになった（**左に掲げた**のはその文書の内容で、四月七日に提出している）。

前回理事会（一月十六日）で必要とされた三つの議題については、それぞれ委員会で審議することとなった。それぞれの内容と委員会は次のとおり。①無断コピー対策を国際的に進めていくための予算など（著作権問題対策委員会）、②二十五周年を迎えるAMショーの記念事業（記念事業委員会＝新設）、③ギャンブルマシン対策（健全娯楽推進委員会）。また役員改選後の理事会であることから、部会・委員会の部会長・委員長を次のように決定した。

ゲーム機部会（中山隼雄氏）、小型乗物機（矢野徳蔵氏）、メダルゲーム機部会（末角要次郎氏）、ディストリビューター部会（川楠俊太郎氏）、部品部会（菱川文博氏）、オペレーター部会（中村雅哉氏）。

著作権問題等対策委員会（末角要次郎氏）（うちマルシー委員会の座長は持ち回り）、電気用品取締法対策委員会（福田哲夫氏）、税制研究委員会（中山隼雄氏）、健全娯楽推進委員会（岡田和生氏）。第二十五回AMショー特別委員会（中村委員長、福田副委員長、川楠副委員長）、同記念事業委員会（菱川委員長、川楠副委員長）。

以上のほか「売上税」反対の立場から、日本百貨店協会などが代表幹事として発足させつつあった「税制国民会議」に入会することを決めた。なおトーゴ・山田俊夫氏が提案している「アミューズメント業界協議会」（仮称）については、山田氏欠席のため次回理事会に持ち越した。

協会員を対象に調査した「AM産業の実態調査」集計結果が報告された。

NEC製品の米国での並行輸入が商標権侵害にならないとする米国連邦高裁判決の影響については、著作権とも関連することから、著作権問題対策委員会で検討することになった。

このほか電取委員会、ディストリビューター部会、健全娯楽推進委員会の諸動状況について報告があった。また五十五年以来業界を騒がした「遊戯装置付きテーブル」実用新案権問題は、同権利が二月二十七日付で抹消登記され、完全に終了したことが報告された。

◎四月七日付、JAMMA日南香専務理事から、警察庁保安課・松田正一専門官あての文書全文は次のとおり。

風営適正化法第八号業種の営業の許可条件について

最近、警視庁は、同庁管内における賭博取締検挙者の中に風営適正化法（以下、同法という。）第二条第一項第八号の許可営業者が多く含まれていることにかんがみ、同法第三条第二項に基づいて営業の許可条件の変更をしようとする考えのあることを示され、その変更内容に関しまして業界側の意向打診を貴官及び関係者から非公式に受けました。

本件に関しまして弊協会の考え方をまとめましたので、下記及び追記の通りご報告申し上げます。

何卒、よろしくお取りはからい下さいますようお願い申し上げます。

記

1　キーアップ装置を禁止することについて

賛成します。ただし、サービススイッチは対象から除外して下さい。

2　リモートコントロール装置を禁止することについて

賛成します。

3　硬貨の連続投入を禁止することについて

硬貨の連続投入を禁止することは、ゲームソフトに変更を加えることになりますこと及びコインセレクターの改造作業が必要であること等のためコスト負担が大きく、これが経営基盤に影響を及ぼす問題点があります。

また、この規制条件を付することは、賭博防止の効果の関連性が薄く、その実効を懸念されます。

従いまして、本規制には賛成いたしかねます。

追記

遊戯機を使用した賭博行為は、アミューズメント産業界の発展に悪影響を及ぼす重大な問題であるのみならず、国民的観点からも、その行為を撲滅させなければならない課題であります。

このため、刑法では賭博行為を禁止しており、ご当局の取り締まりにご期待をいたしているところであります。

この度の東京都公安委員会による第八号業種の営業の許可条件について同法第三条第二項に基づくご検討は、賭博行為の撲滅をより一層前進させ国民の期待に応えようとする意図によるものと拝察いたします。

今回、多量に押収されました賭博用テレビゲーム機につきましては、ご当局の押収機械の分析によっても明瞭であろうかと思われますが、賭博に用いられる機械は、ゲームの内容が偶然性によって結果が表現されるものに限られています。

一方、一般の遊戯に使用されるテレビゲーム機は、技能を競うものであって偶然性によって結果が表現されるものではありません。

ここで、ご当局へお願いしたいことは、この度の第八号業種の営業の許可条件のご検討に際しまして、健全な遊技機を風営適正化法の除外適用対象機種とする選別の基準内容を同時にご検討たまわりまして、業界の繁栄にご指導をたまわりますよう、特段のご配慮をお願い申し上げます。

上の写真はJAMMA第36回理事会（4月3日）、下の写真はJAPEA第33回理事会（4月2日）のようす

JAPEA第33回理事会　総会議案を検討

「倫理規定」案は素案作成へ進める

全日本遊園施設協会（本部東京、山田三郎会長、JAPEA）では四月二日、東京・八重洲の富士屋ホテルで第三十三回理事会を開き、第七回通常総会（五月二十二日、伊勢志摩）に向けての議案など審議した。また前回理事会で決まったJAMMAへの文書提出は見合わせることになった。

総会議案については、六十一年度事業報告案、収支決算案、六十二年度事業計画案、収支予算案についてほぼ原案どおり了承された。うち事業計画案に遊園施設の事故防止を加え、協会として積極的に取り組むことになった。なお事業計画案は遊園施設の安全管理など九項目になっている。また予算案では収支赤字になるが、当面これで進めることが確認された。

同協会が日本遊園地協会らと共催した「遊戯施設安全管理講習会」（二月五日よみうりランド、同十三日エキスポランド＝本紙第303号で既報）について報告があった。

AMショーの運用方法に関して、共催のJAMMAに対し、両協会にまたがる出展社（協会員）はどちらの協会に属するかという定義づけなどを求める文書を出すよう、前回の理事会（一月二十八日）で決めていたが、再検討した結果、当面は従来どおりAMショー共催で進めることにし、文書は出さないことになり、事実上前回の決定を撤回した。

懸案のいわゆる「倫理規定」案については、試案が㈱トーゴ、大倉産業㈱、明昌特殊産業㈱から提出されていることが確認され　これらをもとに協会としての試案を作ることになった。この「倫理規定」案は同業者間の不当競争を排除するという趣旨で進められるもようだ。

トーゴ・山田俊夫氏が提案している「アミューズメント業界協議会」（仮称）については山田氏から提案説明があり、JAMMAを除く四団体がすでに参加を決めていることから、JAPEAも参加することを決定した。

なお同協会は三月十四日付で、売上税問題に係わる法案などの資料を会員に配布している。

以上のほか、会員の日本ドリーム観光㈱（本社大阪、阪上勉社長）が同資本系列の㈱奈良ドリームランド（本社奈良、阪上勉社長）に名義変更したことが承認された。また昇降機検査資格者の受講資格の緩和を図かるとの要望については、建設省は難しいが検討するとしている旨報告があった。

なお来年オーストラリアで開かれるレジャー博の視察ツアーをJAPEA主催で行なうことが了承されている。

神戸ポートピアランドでBMRオープン

特注デザインで

山岳鉄道がテーマのコースター

神戸ポートピアランド（神戸市中央区港島、㈱神戸ポートピアランド経営）では、西独ジーラー社（本社デッケンドルフ、ジョセフ・ジーラー社長）との共同開発による新コースター「ババリアン・マウンテン・レールロード」（略称BMR）を設置、三月二十七日営業運転を開始し、話題となっている。

これはポートピアランドがジーラー社に、同機建設の企画を持ち込み、ポートピアランドの技術陣も派遣して、デザイン、設計の立案段階から共同で開発を進め、二年半をかけて完成したもので、同ランドにしかないオリジナル施設となる。同機は阪和興業㈱（本社大阪、北茂社長）を通じて導入されたもので、同機の素材からすべてを輸入、総工費約十億円をかけて建設された。なお同機は、8の字形コースのローラーコースター「スプリンター」（オランダのバッカーデニス社製）を撤去した跡に設置されている。

このBMRの最大の特徴は、西独バイエルン（英語ではババリア）地方の山岳鉄道をテーマに、人工造形によるアルプスのトンネル、牧場、教会、城、農家、十六㍍の滝などを配していることで、その中をコースターが走り抜ける。乗客がスピードとスリルを味わうとともに、来園者もその景観を見て楽しめる。

BMRはその造形面積だけで千二百十二平方㍍あり、コースターが造形部分の内外を大小の円弧を描いて縦横に巡っている。山岳鉄道の汽車をデザインした黒い車両（一両二人乗りで七両編成）が、まずリフトで約二十七㍍の高さに引き上げられ、時速八十㌔㍍で急降下。外周部の波形コースを経て造形部分に移り、垂直円弧を描いて上部から最下部へ落ちるように降下した後、岩山の内部に潜り込み、水平あるいは斜めのらせん状コースをぐるぐる回り、外側の教会や牧場のそばを走り抜けたりしながらホームに戻る。

コースは全長約八百㍍で、最大傾斜角度は縦方向に五十四・七度、横方向に八十度、最大重力負荷は四・五G。一列車の定員は十四人で、利用客の状況に応じ列車を増やし、フル稼動時は四台が発着を繰り返す。コース途中に安全装置として、逆走防止機構、ブレーキ（四ヵ所）、各ブレーキの間に二列車以上が進入することを防ぐインターロック制御などが設けられている。一回の所要時間は二分四十五秒で、利用料金は一人五百円（身長一・三㍍以下は乗車できない）。

「ババリアン・マウンテン・レールロード」の全景（後方にコナミ本社ビルが見える）

BMRオープンのようす。下の写真はテープカットで（左から）小林副社長、バウマン総領事、ジーラー社長、そして阪和興業の北会長

当日、BMRの竣工式、ならびにオープニングセレモニーが行なわれ、これに関係者ら約百五十人が招待された。

セレモニーでは、音楽隊が行進、演奏などを行った後、ジーラー社長から、ポートピアランドの親会社である阪急電鉄㈱の小林公平副社長に、BMR始動のゴールデンキーが手渡され、両氏が簡単に挨拶。次にバイエルン州政府のフランツ・シュトラウス首相のメッセージを、同州経済運輸省のトロイト・ライン対外経済部長が朗読。同首相はメッセージの中で、これを機に両国の貿易振興と経済交流を望むことを強調。この後、ドイツ連邦共和国のエベルハルト・バウマン総領事が挨拶し、花束贈呈、祝いのシャンパン抜きを行なった。そしてジーラー社長、バウマン総領事、阪急電鉄の小林副社長と打垣内尚雄常務、阪和興業の北二郎会長、ポートピアランドの秋尾久社長、これに招待された神戸ドイツ学院の生徒代表を加えた七人によりテープカットが行なわれ、BMRは華々しくオープンした。なお当日だけで約二千六百人がBMRに乗車し、その後も人気を高めつつある。

西独ノバ・アパラート社がセガ社に表彰楯

年間優秀TV機「アウトラン」で

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）が、西ドイツで初めて設けられた「年間最優秀TVゲーム機」のメーカーとしてこのほど表彰された。

これは西独の大手業者のひとつであるノバ・アパラート社（本社ハンブルグ社、ハンス・ローゼンツバイク社長）が今回初めて設けたもので、セガ社の「アウトラン」が八六年の年間最優秀TVゲーム機となり、セガ社にユニークな表彰楯が贈られた（セガ社の海外事業部・浜原慶三部長が持ち帰って、中山社長に届けた）。

ノバ社はガーゼルマングループに属しており、精力的に日米のTVゲーム機やフリッパーを輸入販売してきている。ほぼすべてのTVゲーム機を扱ってきていることから同社だけでも、こうした表彰が十分成り立つと考えられている。なおガーゼルマングループには、ノバ社のほかADP社、ステラ・エレクトロニクス社がある。

セガ社「アウトラン」は国際的なヒット機となっており、今回の受賞はそのひとつの結果である。

ノバ社からの記念楯を手にしたセガ社・中山社長

特許・実用新案　出願公告・公開

（3月29～4月15日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

実用新案出願公告

四月八日＝「模擬操縦ゲーム機」、㈱ナムコ（東京）、62－13656、55－151955。

実用新案出願公開

四月七日＝「景品取り出し遊戯機械」、㈱タイトー（東京）、62－56065、60－147876。「模擬銃における衝撃付与装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、62－56066、60－148075。「模擬銃装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、62－56067、60－148076。「軌道走行車両の逆走防止装置」、㈱トーゴ（東京）、62－56068、60－149487。「宣伝用陳列物」、㈱タイトー（東京）、62－56078、60－147903。同、62－56080、60－147902。

四月十三日＝「ピックアップ遊戯機」、㈱タイトー（東京）、62－59085、60－148957。

謹告

平素は格別のお引立を賜わり厚く御礼申し上げます。

さて、この度弊社が発表致しましたビデオゲーム機〝サイコ・ソルジャー〟は弊社が独自に開発製品化したオリジナル製品であります。

従って、この機械を無断で模倣またはこれに類似する商品として製造、改造、販売、輸出する等の行為をすること及びこれらの機械を使用して営業することは著作権法、工業所有権諸法、不正競争防止法等に抵触し弊社の正当な権利を侵害することになります。

つきましては、これらの行為のないよう充分にご注意賜わり業界の秩序維持、健全な発展のために皆様のご協力をお願い申し上げます。

昭和六十二年三月

吹田市豊津町十四番十号丸萬ビル
株式会社　SNKエレクトロニクス
株式会社　エス・エヌ・ケイ

福井AMOP協が通常総会
8ライン撤去も
県警は賭博撲滅で強硬な方針

福井県アミューズメントオペレーター協会（事務局福井県三方郡、赤尾龍一会長、会員十三社）では三月二十七日、福井市内の料亭「お菊」で第三回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案、事業報告ならびに計画案などを承認した。

同総会には七社が出席。冒頭、赤尾会長が簡単に挨拶を行ない、同会長が議長となって議事が進められた。

六十一年度活動報告案および収支決算案、六十二年度事業計画案ならびに収支予算案は、いずれも原案どおり異議なく承認された。新年度の事業計画については、警察など行政との連携を密にすること、北陸三県（福井、石川、富山）のOP協会の合同会議開催、健全娯楽のPR、組織率の向上などを挙げており、このうち北陸三協会による合同会議については、他の二県の協会とも合意が得られており、近々開催することになり、その準備が進められている。

任期満了に伴う役員改選については、全役員が留任することで承認となった。

このほか全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（AOU）の理事である東源太郎氏（北陸レジャー機器㈱）から、AOUの活動状況について報告があった。

また同氏は、埼玉県で子どもを相手に遊技機賭博を行なって摘発された埼玉県のだ菓子店（本紙第304号参照）の例を挙げながら、賭博営業の徹底追放を呼びかけ、AOU実施の違法営業連絡ハガキへの協力も望んだ。

同総会の議案審議終了後、県警本部から来ひんとして出席した防犯課風俗係の板東正秀係長が、挨拶を行なった。板東係長は、新風営法施行後、賭博を除くと風俗環境は良くなってきたようだとし、賭博事犯については依然として後を断たず、賭博機を使った賭博事犯について、県内で昨年一年間に検挙したのは十一件、五十三人であったと説明。また今年も引き続いて取締りを強化していくが、これまで押収した機械はほとんどが花札、ポーカー、そして「エイトライン」であり、「これらは賭博機としか言いようがない」として、これらの機械を設置している営業店には、賭博に使われていなくても撤去するよう指導していくとともに、新規に八号営業店を開設する場合でも、許可申請時にこの種機械の設置があれば、これを取り除いた上で申請を許可するような方向で進めていきたいと述べ、賭博営業撲滅のための協力を望んだ。

徳島健娯協の第3回総会
ロケめぐる争い
協会の団結力が問われる状況に

徳島県健全娯楽業協会（事務局徳島市、武市哲夫会長、正会員十三社）では三月十九日、徳島市内の「エーゲ海」で第三回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案、事業報告および計画案を承認したほか、ロケーションをめぐる過当競争、賭博営業などについて、意見交換を行なった。

同総会には十一社が出席。武市会長が簡単に挨拶を行なった後、議案の審議に入った。

六十一年度事業報告案および決算案、そして会員の団結と組織率向上、健全営業の徹底、賭博営業の撲滅などを盛り込んだ六十二年度事業計画案ならびに収支予算案が、いずれも異議なく承認となった。

意見交換では、現在広域オペレーターと地元オペレーターの間で、ロケをめぐるトラブルが続発していることが採り上げられた。武市会長は「今、健全なオペレーターが一丸となって、賭博営業を撲滅しようとしている時に、協会内部の結束力を弱めるような問題が起こっている。これは協会にとって重大な問題であり、賭博撲滅どころではなくなってきているような状況だ。このため近く臨時総会を開き、この問題について話合いを行ない、解決の糸口をつかみたい」としている。

ルーカスフィルム社とナムコが許諾契約
FCゲーム「スターウォーズ」で

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）はこのほど、ファミリーコンピュータ用ゲームソフト「スターウォーズ」の開発、製造などに関して、映画「スターウォーズ」を制作、ヒットさせたルーカスフィルム社（本社米国カリフォルニア州サンラフェル、ダグラス・ノービー社長）と契約したことを明らかにした。

ルーカスフィルム社は特撮スタジオILM（インダストリアル・ライト&マジック）を駆使し、新鮮な感覚で映像と音響の世界を作り出してきており、ジョージ・ルーカス監督がオーナーとなっているもの。同社はフィルムを使った映像部門を中心に、それ以外の部門にも進出してきており、家庭用TVゲームソフトの開発も三年前から手がけている。またウォルト・ディズニー社との提携で昨年「キャプテンEO」（ルーカス氏が製作総指揮）、今年に入って「スターツアーズ」（両社の共同開発）をそれぞれ完成させ、AM施設にもかなりの意欲を示している。

これはルーカス・フィルム社がより高度な次元のエンターテイメントの創造をしていくためで、ルーカス氏も世界的に評価の高いビデオゲームメーカーなどとの提携を望んできていた。そこでナムコは昨年秋から交渉を開始、二月に中村社長が訪米した際に正式に合意、契約に至ったもの。今回の契約は映画「スターウォーズ」のファミコン用ゲーム化に関するものであるが、両社はさらに新エンターテイメント創造に向けて両社が協力関係を深めていくことについて確認しており、その具体化が注目されている。

なおファミコン用ゲーム「スターウォーズ」については、今秋製品化の予定だが、それ以外の説明はない。

映画「スターウォーズ」のファミコン用ゲーム化で契約し握手する（左から）ルーカスフィルム社オーナーのルーカス氏とナムコの中村社長

岐阜ゲーム機OP協で
副会長2名改選
執行部強化して総会準備進める

岐阜県ゲーム機オペレーター協会（事務局岐阜市、真鍋巧会長、会員五十六社）では、四月七日事務局にて今年度第九回理事会を開き、副会長として二宮満宣氏（名陽商事㈱）、牧勲氏（東海工房社）の二名を改めて選任した。

同理事会は、研修懇談会（三月十日）の成果を確認し、定時総会（五月二十七日）への取り組みについて討議した。

副会長については、石川昭雄氏（㈱岐阜遊園）の退会により一名欠員となったこと、もう一名の副会長会社㈱タイトーは末角要次郎社長の代理人（清水重信・中部地方部長）の代理人（大塚勝利・一宮営業所長）が当ってきており、県内に営業の拠点を持つ理事に交替する必要が生じたことから、改めて選任することになったもの（理事一名欠員のまま）。

JAMMAの健全娯楽委
警察規制に対応
警視庁案めぐり具体的対応検討

JAMMAの健全娯楽推進委員会（岡田和生委員長）は三月二十日、東京・永田町のTBRビルで第三十一回会合を開き、緊急問題として警視庁によるゲーム機規制案について、警察庁からJAMMAに意見を求めてきていることから、これにどう対応するか検討した。

この会合にはTAMOAの筒井尚一事務局長も出席、TAMOA側の対応など経過を説明した。

JAMMAは三月十六日に警察庁を訪問しており、その際の出席者（ナムコ真鍋専務、健娯委・岡田委員長、日南専務理事）が問題点など指摘した。

これらをもとに討論した結果、①キーアップ、リモコンの規制に異存はない、②メダルの連続投入は九十九枚まで（クレジットふたけた以内）を要請する、③硬貨の連続投入は十枚または千円までとするが、既存の機械については三年間の猶予を要請する、④（賭博に使用されるはずのない）健全な機械を風営法の規制対象からはずすよう重ねて陳情する――などの方針を決めた。

このうちメダルゲーム機のクレジットふたけた以内については、ひとけたでは困るとした四社らがその理論的根拠を二十六日までに提出することになった（しかし、その後提出されなかった）。

警察が問題にしているクレジット数のけた数とメダルの枚数は、同じ扱いのようでもありそうでないようでもあり、明らかではない（東京のオペレーター協会はいずれも確認していないとのこと）。こうした状況から、できる範囲内で当局への陳情をまとめることになった。

なお同会合では、JAMMA基準の例外承認手続き（セガ社「ワールドビンゴ」）、AOU健全娯楽営業推進委員会（三月五日）の報告などがあったもの。

写真はJAMMA健娯委31回会合（上）、DB部会71回会合（下）にて

ディストリビューター部会では
テーマ別に討論
2月は売上税問題、3月AOU展

JAMMAのディストリビューター部会（川楠俊太郎部会長）では二月三日に東京・永田町のTBRビルで第七十回会合、三月五日に新宿のNSビルで第七十一回会合をそれぞれ開き、市場動向などをめぐって情報交換を進めている。

うち二月例会では、政府が進めようとしている「税制改革」案について売上税問題を中心に日南専務が説明を行ない、それに基づく自由討論へと進めた。主な意見としては、AM業界は新風営法問題で揺れ動いたとき対応がバラバラだったが今度は一本化して対応できるのか、オペレーターの売上げ収入に課税される売上げ税が転稼できないのをどう処理するか、売上歩合い方式によるオペレーション売上げ全部に売上税がかかるのではないか、など。売上税問題でも、身勝手な意見（税金が払えないなら廃業すればよい）があるとの報告もあり、問題は単に税制だけではないとの側面も見せている。

次に三月例会では、AOUエキスポ87の開会中でもあり、出展社の販売担当者も出席して、ショー出品機についての説明や、他社製品を含めた出品機全般の感想、出品機以外についての感想などを中心に意見交換した。

ショー全体についての感想のうち主なものでは、子ども（プレイヤー）の入場が多く、業者が機械を見ることができないというマイナス面もあったが、活発だった、ビリヤード出品など新鮮な感じがした、など。

出品機については、メダルゲーム機も競争の時代に入った、アミューズメントのTVゲーム機が減ってきた、商売の話が少ないのは問題だ、など。乗物機でいくつか新製品が注目されたほか、エレメカのアーケードゲーム機についても評価する声があった。なおゲーム場経営ではメダルゲーム機の占める割合いが大きくなっており、反対にアミューズメントのTVゲーム機で小さくなってきている、との指摘もあった。

オムニマックスによる
全天周映画公開
宇宙旅行テーマにした実写で

全天周映画方式〝オムニマックス〟を使った映画「ザ・ドリーム・イズ・アライブ」（夢は現実のものとなった）が大阪をはじめ、岡崎市などでこのほど公開された。これは常設館としてはシカゴの科学産業博物館のオムニマックス劇場「アウト・オブ・ジス・ワールド」しかないもので、日本では臨時ながらやっと公開されることになった。

日本の公開は臨時仮設なので、画面の大きさやスピーカーの数など常設館よりスケールがやや小さくなるが、それでもオムニマックス画面はかなりの迫力を生む。映画自体はスペースシャトルでの離陸と、宇宙から眺める地球、シャトル内での宇宙生活のようすなど、観客の関心をひくものばかり。

大阪では「ザ・宇宙遊泳」のタイトルで、三月二十一日から九月二十三日まで、富士通ドームシアターで公開されている。そのほか愛知県岡崎市で開かれている「葵博―岡崎87」（三月二十一日から五月十七日まで）などでも一般公開されている（大画面の写真は本紙第299号18めんでシカゴ上映分を掲載ずみ）。

任天堂「ファミコン」出荷
1千万台を突破
なお生産中で新記録を更新中

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）のヒット商品「ファミリーコンピュータ」の国内出荷台数が三月二十三日、累計で一千一万台となり、五十八年七月の発売以来三年八ヵ月で一千万台の大台を超えた。これはもちろん日本での新記録（ずっと更新中である）になるばかりか、米国のアタリ社VCS（八二年末までに一千百万台の記録）に迫るもの。一時の品不足時期と異なるが、「ファミコン」はなお年間百数十万台出荷される見込みであり、アタリ社VCSの記録を破るのも時間の問題と見られている。

一千万台突破により、「ファミコン」は全国の世帯数を基準にすると、三・八世帯に一台あることになる。この数字は驚異的なもので、単に家庭用TVゲームだけのビジネスではなくなりつつある（ファミコン通信など）。なおファミコンソフトもすでに九千四百万個に達しており、今年中に一億を越えるもようである。

科学技術めぐる討論

ニューテクノロジー振興財団らが5月下旬に計画

〃明日の科学技術をどう創るか〃について討論を行なう「青年科学技術者国際フォーラム」が、㈶日本科学技術振興財団（本部東京、稲山嘉寛会長）と㈶ニューテクノロジー振興財団（本部東京、藤井澄二会長）の共催、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）の協力により、五月二十一日から三日間、東京都千代田区のプレスセンタービルで開かれることになり、その記者発表会が三月二十五日、東京都千代田区の経団連会館で行なわれた。

同発表会には関係者ら約百五十名が出席、終了後に懇親会も開かれた。

この記者発表会では、日本科学技術振興財団の猪狩則男副会長と上田満男常務理事から、同フォーラムの趣旨ならびに概要の説明があり、同フォーラムの実行委員となっている日経サイエンスの餌取章男編集長が、具体的な予定を説明した。このほかニューテクノロジー財団の藤井会長と中村雅哉理事長（ナムコ）も出席し、両氏は後の懇親会で挨拶を行なった。懇親会では、中村氏はナムコ社長として挨拶を行ない、「二十一世紀は精神性の時代と言われている。これにふさわしい文化を科学技術により創ることが大切であり、当社はそれを経営理念のひとつにしている。同フォーラムに協力する機会を得たことは、大変よろこばしいことだ」と語り、乾杯の音頭をとった。

同フォーラムの趣旨は、これまでの科学技術を考える学会やシンポジウムのほとんどは、各界の長老による専門的な内容のものが通例で、人間との関わりを議論する場がなかったということから、次代を担う若い研究者たちを対象に、科学技術との関わりとその未来について自由に議論をしてもらおうというもの。そして科学や技術が今後どのように展開していくのか、またその発展のためにはどのような考え方やシステムが必要か――ということについて考え、各分野にひとつの提案、刺激を与えるための第一歩となることを、主な目的としている。

三日間の内容については、一日ごとにテーマが分かれており、それぞれ講演とパネルディスカッションが行なわれるが、主催者側では一日だけでも、また三日間通して参加しても、同フォーラムの目的は達成される内容になっているとしている。

講演の講師およびパネラー（四、五人）は、内外の著名な科学技術者や各企業で研究開発に携わっている人など二十人足らずを予定しているが、そのほとんどが三十代後半から四十代と若いことも、同フォーラムの特色。

参加費は無料で、科学技術に関心を持っている若い人（二十代から三十代）を対象に、五月十日まで参加申し込みを受け付けている。募集人数は一日約百五十名、三日間延べ四百五十名から六百名までで、定員オーバーの場合は抽選により決定。申し込み先は日本科学技術振興財団の国際フォーラム事務局（東京・北の丸公園、☎二一二―八四七一）となっている。

なお同フォーラムを共催するニューテクノロジー財団は、ナムコが人間と科学技術の調和をめざして、昨年十二月二十四日に設立したもの（本紙第300号参照）で、メカトロニクス技術に関する調査研究など進めている。

国際フォーラム発表懇親会にて、挨拶する日本科学技術振興財団の猪狩副会長（上）、ニューテクノロジー振興財団の藤井会長（左上）と中村理事長（ナムコ）

セガ社の商号に極似した

似非会社に警告

不正競争防止法違反に基づき

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）ではこのほど、同社の商標「セガ」および商号「セガ・エンタープライゼス」に非常に類似した商標、商号が不正使用されているという事実をつかみ、問題の業者に対して警告を行なうとともに、同社とは全く無関係であるとして周知に努めている。

同社の商標および商号を不正使用していたのは「㈱セガエンタープライセス」と「㈱セガエンタテイメント」（いずれも東京都豊島区東池袋一の八の六、池ビル、新井久社長）と称する会社で、クレジット／ベット式のTV麻雀や「8ライン」を、ダイレクトメールにより喫茶店などのシングルロケーションに販売しているもの。ダイレクトメールは「○○店主様」として、麻雀および「8ライン」の画面写真入りの郵便はがきを送り付けるという方法で、はがきの内容は「ゲーム機のセガがお届けする」「貴社七分、当社三分でリース」「法令により店内約十坪以上、設置台数二台までは風俗の申請が必要ありません」などと、紛らわしいうたい文句が並べられている。

これに関しセガ社では、警察と相談のうえ顧問弁護士を通じて、不正使用の両社に不正競争防止法違反であると警告したところ、両社から今後はセガ社の商標、類似する商号を使用しないとの確約および、社名も変更したとの回答を得た。セガ社では両社の今後の行為に注意していくことにしているが、同社は「DMにあるようなビデオスロットマシンや麻雀機は、販売もリースも行なっていないので、くれぐれも誤解のないようにしてほしい」としている。

コナミのTVゲーム音楽

「矩形波クラブ」

第3弾、アルファレコードから

コナミの最近のTVゲーム音楽を収録したレコード「コナミック・ゲーム・フリークス」が、アルファレコード㈱から三月二十五日発売となった。

これはコナミのゲーム音楽としては第三弾、TVゲーム音楽専用レーベル「GMO」では十一枚目となるもの。コナミのゲーム音楽は同社の音楽チーム「コナミ矩形波(くけいは)クラブ」が制作しており、今回のレコードでは「恋のホットロック」「沙羅曼蛇」「特殊部隊ジャッカル」「WECル・マン24」など八曲（CD版ではファミコンゲーム音楽を含め全十曲）が収録されている。

LP「コナミック・ゲーム・フリークス」

タイトーがビリヤード市場に参入

直営店と販売で

米国バーレイ社製2機種を扱う

㈱タイトー（本社東京、末角要次郎社長）ではこのほど、米国製プールテーブル（ビリヤード台）の輸入、販売を開始するとともに、同社直営のビリヤード場を設置していくことを明らかにし、その第一号店を四月一日、横浜駅前にオープンした。

同社では最近のビリヤードブームを背景に、「現在は若者中心の人気だが、今後は中高年層にも定着していくもの」と見て、ビリヤード市場に参入することになったもの。輸入するビリヤード台は、米国バーレイ社製の「クーガー101」と「リンクス93」の二機種。いずれもボールを穴に落としていくポケットビリヤードタイプで、現在最も多く普及しているビリヤード台より一回り小さく、初心者でもプレイしやすいもの。同社では「クーガー101」のほうを主力に扱う方針で、すでに約四百台入荷しているとのこと。販売価格は付属品一式込みで、「クーガー101」が九十万円、「リンクス93」が八十五万円。いずれも硬貨作動式による運営もできるようになっている。

ビリヤード場の設置については、同社直営ゲーム場（三百三十平方m以上の大型店）のスペースを割いて、ビリヤード台を併設する方法と、直営のビリヤード専業店を新設する方法との二本立てで進める方針。ゲーム場との併設については、一店に五台から十台のビリヤード台を設置していき、この併設店を四月末までに全国十ヵ所に設けるとしている。

ビリヤード専業店については、第一号店「クーガーズクラブ」（横浜市西区南幸）が四月一日オープンした。同店は横浜駅前の同社直営ゲーム場「ゲームスペース・ジャンボ」の二階に新設されたもので、約二百二十平方mのフロアに「クーガー101」のみ七台を設置し、ドリンクコーナーも設けている。ビリヤード台は、時間貸しによる運営を行なっており、同社では「若者客を中心に好調な滑り出し」としている。

タイトーが扱う米国バーレイ社製プールテーブル「クーガー101」

テクモも本格的に販売開始

TV番組を提供

米国の2社からプールテーブル

ビリヤードブームを反映して、ビリヤードのプレイ方法を教えるテレビ番組が、テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）提供によりテレビ朝日で放映されている。

この番組は「おしゃれビリヤード専科」で、四月四日から毎週土曜日、午前七時四十五分から十五分間、関東地方で放映されている。テクモでは米国製プールテーブルを日本で本格的に扱うことになり、同社販売部の中にビリヤード事業部（江口制東課長担当）を設置し、キャンペーンを展開するが、その一環として同番組を提供することになったもの。

同番組はもとフォーリーブスのメンバーだった青山孝氏が進行役となって、ポケットビリヤードの三浦陽子プロ（日本プロ・ポケットビリヤード協会のメンバーで、テクモと専属契約を結んでいる）と、野呂博志プロ（フリー）が初心者に基本から手ほどきをする、という形で進められている。これまでビリヤードをしたことがない人や始めたばかりの初心者向きの内容で、ビリヤードの普及、市場拡大を狙っているが、とくに女性の初心者を起用するなど女性層を対象にしたものになっている。

同社では米国マーレー社とグローバル社のプールテーブルを扱うが、同番組ではマーレー社のものを使用。第一回目の放映では、構える時のスタンス、キューの持ち方、握り方など基本フォームを説明。また三月に開かれたAOUアミューズメント・エキスポでビリヤードを展示、実演した同社小間のもようもビデオで紹介された（同ショーで実演を行なったのも、同番組に出演の二人のプロ）。

なお同番組は九月末までで六ヵ月間放映されることになっているが、評判次第では延長も検討されるとのこと。

同社が販売を開始したプールテーブルは、米国マーレー社製「プロフェッショナル」（定価百十万円）、米国グローバル社製の「プロ」（定価百万円）と「コインタイプ」（一回り小さい硬貨作動式で定価八十万円）の三機種。これに加え近々、マーレー社製「アンティーク」も扱うとしている。

テクモ提供のテレビ番組「おしゃれビリヤード専科」（4月4日放映）から、一番上はタイトル画面、以下は同番組の出演者

後楽園に大型の特製プライズゲーム施設

カトウ製作所が受注し、製作

㈱後楽園ロコモティヴ（本社東京、長尾一郎社長）では、特別注文による大型プライズゲーム機「オウムスペシャル」を、後楽園のイエロービルにある同社ゲーム場「アミューズメント・ミュージアム」（東京都文京区後楽）の入口に設置し、話題となっている。

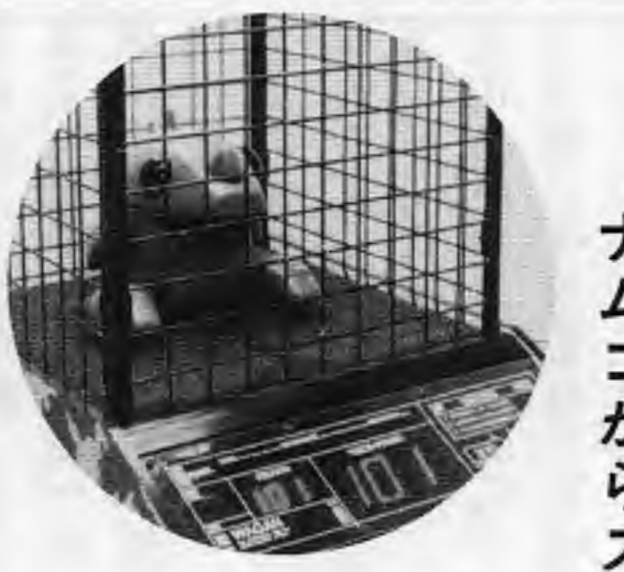
これは同ゲーム場で、カトウ製作所製プライズゲーム機「オウムのじゃんけんマッチ」と「お城の音楽隊」が人気を集めていることから、この二機種をドッキングさせ、ディスプレイ効果も高めた特別の機械を注文、これを同ゲーム場の呼び込み機として設置したもの。

同機は赤と青のオウム二羽を中心に、英国の近衛兵をモデルにした音楽隊（九人）の人形が並んだボックスがあり、上部に目玉を左右に、両手を上下に動かす大きなオウムの造形看板が付いているもので、タイル張りの柱の中に埋め込んで設置されている。ゲーム内容は、二羽のオウムがじゃんけんを行ない、プレイヤーの選んだオウムが勝てば、ファンファーレとともに景品カプセルが払い出される。ゲーム中、二羽のオウムが関西弁でしゃべるのも面白い。電飾付き。高さは造形部を含め三m近くもある。

柱に埋め込んで設置の「オウムスペシャル」

ユニークな製品

ワギャンで大声

ナムコからストレス解消用の怪獣

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）ではこのほど、同社が唱える"情緒産業"的展開の一環として、ストレス解消を目的としたエレメカ機「ワギャン」を製品化し、直営ロケーションで設置しているほか、イベント用として貸出したりしている。

これはユニークな怪獣「ワギャン」に向かって人間が大声を浴びせ、それに「ワギャン」が反応する、というもので硬貨作動式（フリーモードもある）の自動機械。利用者は硬貨投入（十円から三十円の三段階設定）後、オリの中の「ワギャン」に向かって大声で叫ぶ。その声が大きいほど「ワギャン」の反応は大きくなり（動作、セリフのパターンは十二種類）、両眼がピカッと光り、爆発音とともにひっくり返ってせき込むなどの動作を見せる（騒音表示付き）。

ナムコでは同製品について、ストレス解消に役立つほか、新しいタイプの力試めしになる、大声大会に使って集客できるなどの"有効活用法"があるとしている。直営ロケーションなどに百台設置しているほか、イベント用として貸出すが、当面は販売する考えがないとのこと。

イベント用としては大声コンテストが、台東区産業フェア（下町めでたい祭、三月二十一～二十二日、都立産業貿易センター）、ユー・モアーズ（三月二十一～二十二日、二十八日～二十九日、横浜および川崎の岡田屋モアーズ）の三ヵ所で実施された。各会場で設けられた「ワギャン」に、春休み中の小中学生が大声で挑戦し、声の大きさやユーモアの度合いに応じて賞品が贈られたが、大声を出すのは意外と難しいとの感想もあった。

岡田屋モアーズ・川崎店での、ナムコ「ワギャン」大声コンテストのようす

池袋西武で開かれたバイク展にて、セガ社の改造による六〇年代モデルの「ハングオン」

セガ社が西武のバイク展に

ハングオン改造

60年代のレーサーバイクに仕立て

過去四半世紀のモーターサイクルレースに優勝したオートバイを一堂に集めた「日本のモーターサイクルスポーツヒストリー展"グランプリパラダイス"」（日本モーターサイクル協会主催）が三月二十日から六日間、東京・池袋の西武デパートで開催され、これに㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）が協力した。

これは数々のバイクレースの主催あるいは協賛を行ない、モーターサイクルスポーツのPRに努めてきた日本モーターサイクル協会が、同協会の創立二十五周年と、近々鈴鹿サーキットで開催されることになった「87世界グランプリ」の実施を記念して開かれたもの。

展示会場では日本の歴代のチャンピオンマシンなど四十数台のオートバイが展示され、優勝ライダーたちの横顔や過去の世界のレースのもようなどがビデオや写真パネルで紹介されたほか、87世界グランプリ決勝の上位三着の予想投票、同展示会用に作られたオリジナルグッズの販売なども行なわれた。

セガ社は同社体感TVゲーム機「ハング・オン」のバイク形キャビネットを、六〇年代のレーサーバイクモデルに改造して出品した。このモデルは後輪上部にシート（座席部分）を設けたバックステップ仕様にしたもので、ゲーム内容、プレイ方法などは同じ。同機を来場者に自由にプレイさせ、とくにバイクマニアの間で人気を集めた。このほか同社は、家庭用TVゲーム機「セガ・マークIII」と同機用新ソフト「エンデューロレーサー」（四月下旬発売予定）のデモンストレーション、同社玩具「ハングオン・ミニ」の即売会などを行なった。

この催しは、池袋西武に引続き、三月二十八日から四月七日まで大阪のつかしん西武で、また五月一日から六日まで静岡県の浜松西武で開かれている。

論潮

どこの業界か

警視庁によるゲーム機規制案検討に関連して、AOUが「いずれにせよ、今回の背景はあとを断たない『賭博営業行為の横行』にあるのは明らかであり、切に業界の浄化が望まれるところである」（「AOUニュース」四月号）としているのは、どうもおかしい。おかしいというのは右の文中、「業界の浄化」とある「業界」のことである。これはどこのどういう業界を指しているのだろうか。

ひとつの答として考えられるのは、「浄化」の対象となるのだから、賭博営業を行なう賭博機業界である。しかし、それにしても賭博営業はそれ自体が犯罪（刑法上の常習賭博）に該当するから、浄化するよりも撲滅するべきものと言ったほうがわかりやすい。この考えでいくと「業界の浄化」は、「賭博機業界の撲滅」が正しい表現方法だということになる。

あるいはAM業界自体を指して「業界」と言っているのだろうか。そうすると、賭博営業をしている者（つまり犯罪者である）がAM業界の中に含まれていることになる。確かに一連の遊技機賭博の検挙者の中には、各地のオペレーター組織のうち、会員だった者がいる。しかし、それは例外として考えねばならないことではないか。

各地のオペレーター組織は、AM機市場を脅かすとともに（賭博業者と混同されることによる）社会的地位の低下をもたらす賭博機業者（機械の供給、営業者ともにである）に対して闘うべく努力している。このための努力は涙ぐましいものすらあるにもかかわらず、そのどこか一員として賭博機業者がいるとすれば、それは憤まんにたえないことだと言わねばならないだろう。

一般にオペレーター組織側の主張とすれば、身内に賭博機業者がいるとはせず、それらはアウトサイダーだとしてきたはずである。それが今になって、身内にもいるとするなら、これは手がつけられないほど遊技機賭博がAM業界をむしばんでいることになる。

本社移転

㈱岡本製作所＝大阪市福島区福島六の四の五、ロイヤルマックス、☎四五一－六一－五六。岡本典之社長。

営業所開設

㈲アズマ・墨田営業所＝東京都墨田区立花三の二十六の四、☎六一一－六四一八、羽下寿雄社長。

宝塚ファミリーランド

“ポップンランド”オープン

ひとつのゾーンを改装 日本初含む11機種新設

イタリア・ザンペルラ社製の「バルーンレース」（上の写真）と「メルヘンバケット」はいずれも日本初登場

宝塚ファミリーランド（兵庫県宝塚市、阪急電鉄㈱経営）では、同遊園地内の一つのゾーンを全面改装し、日本初登場の遊園施設を含む計十一機種の乗物機などを設置、同ゾーンを新たに「ポップンランド」として三月十九日にオープンし、ファミリー客に人気を集めている。

同ランドの遊園施設は二つのゾーンに分けて設置されており、ひとつは三年前に全面改装し、若者を対象とした機種を設置の「マシーンランド」。

もうひとつが今回オープンしたファミリー対象のゾーンで、従来の「おとぎセンター」ゾーンを全面的に改装（従来機種も全部撤去）したもの。この三年間で同園の乗物機は一新してしまったことになる。

今回の大改装は、同園北側を走る国道一七六号線の拡幅工事に伴い、国道に接する同園の一部が削られることになったため、これを機に、この際削られる部分を含むゾーンを一新しようということで行なわれたもの。改装は同ゾーンに隣接する植物園の一部も行なわれ、ここにも大型機を設置、乗物機ゾーンを拡大。改装は昨年九月から三十四億円をかけて進められ、今回を第一期完成とし、第二期は大観覧車やティーカップなどを設置し来年春完成となる。

日本では２機目、世界では第４号機となる世界最大の大飛行塔「バーンストーマー」は同園のシンボルマシンとして人気を集めている

ファミリー向けの乗物機一新 見ていても楽しい機種を選択

今回新設された遊園施設は、大型機九機種、レール走行式乗物機二機種のほか、ラジコン操作によるボートなどで、大型機のうち日本初登場のものが二機種ある。同園では「見ていても楽しい施設を選んだ」としている。

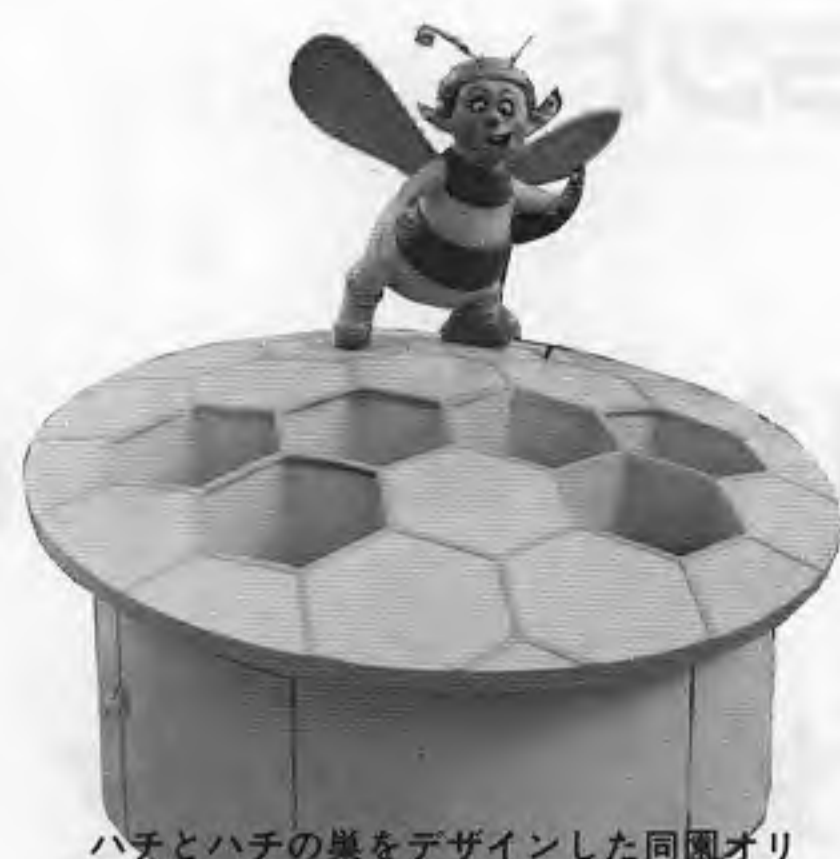
①「バルーンレース」＝イタリアのザンペルラ社製で、泉陽興業㈱が丸紅を通じて導入、設置し委託運営。日本初登場の機種。支柱から伸びた八本の弓形アーム先端に、ワゴン付きの気球がぶら下がり、全体が回転とともに上昇。最上部でアーム全体が傾斜し、水平回転から斜め回転に移るのが特徴で、ワゴンは円心力で斜めに外に向かって振り回される形となる。最大回転直径八・八㍍、高さ最高七・五㍍。一つのワゴンが四人乗りで、定員三十二名。一回の所要時間は三分間。

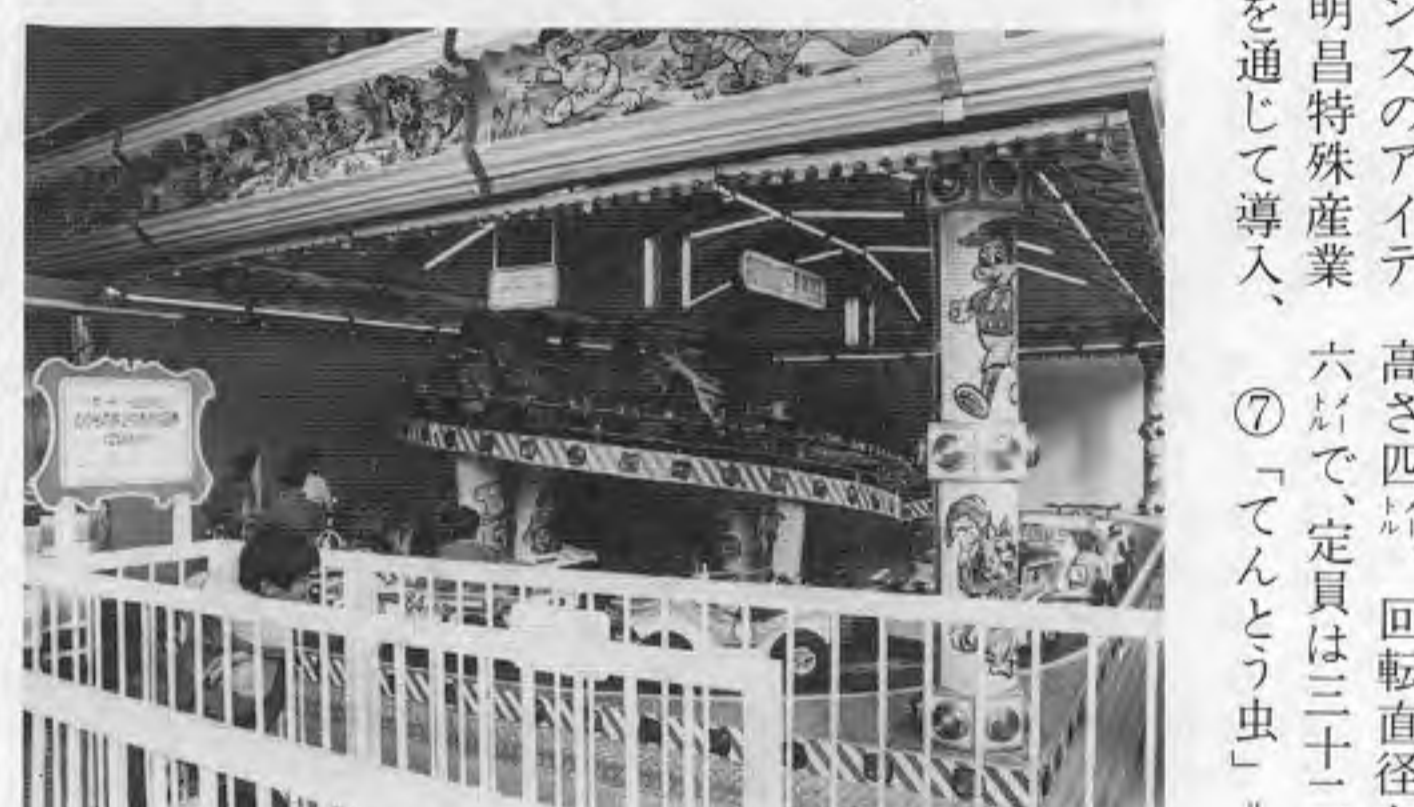
②「メルヘンバケット」＝ザンペルラ社製で、明昌特殊産業㈱が伊藤忠を通じて導入、設置し委託運営。日本初登場の観覧車。十二本のアーム先端にそれぞれ気球をデザインしたワゴン（五人乗り）があり、垂直回転を行なうが、これが通常の観覧車よりもかなり速いスピードで回ることが特徴。一回六分間で約七回転するが、六分ごとに乗降のためスロー回転となり、乗車後三分で最も速いスピードになる。高さ最高十六㍍、直径十四㍍で定員六十名。

③「ビッグワン」＝三精輸送機㈱製のローラーコースターで、同園が買い取り直営。コース全長が約一㌔㍍と長く、ラクダの背中のような波形コースを中心に、池の水面すれすれまで落下する部分があることなどが特徴。最高時速は七十一㌔㍍、コース傾斜角度は最大四十五度。六人乗り車両が五両編成で定員三十人。

宮殿をイメージした「メリーゴーランド」のようす。夜にはカラフルな電飾が輝く

④「メリーゴーランド」＝明昌特殊産業㈱製、同園の買い取りで直営。白馬四十頭、四人乗り馬車四台（定員五十六名）が設置され、内側壁面に大きなトランプのイラストと鏡が張られている。オルガンによるメロディーとともに回転し、カラフルなイルミネーションも輝く。外観は宮殿のイメージで、円すい形の屋根の先端に宮殿の模型を設置してある。高さ十五㍍、直径二十㍍。一回三分間。

朝日エンジニアリング製レール走行式乗物機「ファミリートレイン」（２本レール）と、同社がバッテリーカー「チビ丸」を、１本のセンターレール上を自動的に走るレール走行式に改造した「ファミリーカー」（写真手前）

ハチとハチの巣をデザインした同園オリジナルのごみ箱。巣の穴にごみを入れるとセンサーが感知し「ありがとう。もっと入れてくれるとうれしいよ」などとしゃべり、ごみを捨てるのが楽しくなる

⑤「サーキット2000」＝フランスのアイデス社製で、明昌特殊産業㈱が伊藤忠を通じて導入、設置し委託運営を行なっている。関西では初登場のもの。二人ないし三人乗りのレーシングカー二十台が、連なってらせん状コースを走行するもので、多彩なイラストとイルミネーションにより賑やかな雰囲気がある。定員四十八名で、所要時間は三分間。

上の写真は乗物20台が連なってらせん状コースを走る「サーキット2000」、下は高低を乗客が操作できる「ジェットスター」

⑥「ジェットスター」＝明昌特殊産業㈱製、同社の委託運営。人工衛星を中心にUFOとヘリコプターが回転するものだが、乗客がレバーで高低を操作できるのが特徴。高さ四㍍、回転直径七・六㍍で、定員は三十二名。

⑦「てんとう虫」＝三精輸送機㈱製のミニローラーコースターで、同社の委託運営。てんとう虫をデザインした二人乗り車両が、大小の円形コースを高速でクルクル回りながら走行。

⑧「野菜だーい好き村」＝㈱大阪テント製エアーアクション遊具で、豊永産業㈱が設置、委託運営。

ローラーコースター「ビッグワン」（上）と「てんとう虫」（右下）のようす

以上が「ポップンランド」に設置の大型機で、大型機はあと一機種、植物園内に設置の⑨「バーンストーマー」がある。これはスイス・インタミン社製で川鉄商事㈱を通じて導入。阪急電鉄関連会社の阪急パーキングサービス㈱が委託運営を行なっている。日本では西武園（埼玉県所沢市）に二年前初登場し、これで二機目（世界では四号機）となる。全高四十五㍍の世界最大の飛行塔で、六人乗りの複葉機（デザインは西武園のものと異なる）十二機が回転、上昇。所要時間は三分半。

このほかレール走行式二機種（朝日エンジニアリング㈱製）を㈲渡辺子供娯楽が委託運営。またインタミン社扱いの英国トルネード社製ラジコンボートを、川鉄商事を通じて導入している。

エキスポランド

開園15周年を記念し

"ポッピー広場" 新設

エキスポランド（大阪府吹田市、㈱エキスポランド経営）ではこのほど、新たに四機種の遊園施設を設置し、三月中旬から四月下旬にかけて順次営業運転を開始している。

同園は大阪万博閉幕後、その跡地に四十七年三月オープンし、今年で開園十五周年を迎えることから、これを記念して園内の一部を改装、遊園施設を新設したもので、このエリアを「ポッピー広場」として三月十四日オープンした。〃ポッピー〃というのは、ラッパを吹く少年を採用した同園のキャラクターの名前で、これまでほとんど使われていなかったが、これを機に活用することになったもの。

西独フス社製「レンジャー」は乗物の船体が垂直宙返りを行なう絶叫マシン。独特の油圧コントロール機構によるダイナミックな動きが特徴。4月末営業運転開始で写真は試運転中のもの

エキスポランドのキャラクター"ポッピーちゃん"

明昌と泉陽が遊園施設を

今回新設された遊園施設は、「メリーゴーラウンド」と「UFOサイクル」が三月十四日に、「アンチックカー」が二十日にそれぞれ営業運転を開始、そして「レンジャー」が四月下旬にオープンすることになっている。なおこれに伴い、従来同園に二機種あった観覧車のひとつ「大観覧車」（もう一機種は「テクノスター」）と、この周辺に設置されていたレール走行式乗物機など三機種が撤去されている。新たに設置の四機種の主な内容は次のとおり。

「メリーゴーラウンド」＝泉陽興業㈱製、同園の買い取りで直営。王冠をデザインした外観で、高さ十九㍍、直径十七㍍。乗り物は一人乗りの馬のみで、種類や大きさ、表情の異なるもの五十六頭が、四重の円形に並んでいる。所要時間は二分。

「UFOサイクル」＝泉陽興業㈱製で同社の委託運営。高架レール上をペダルを踏むことにより走行していくもので、乗り物のデザインが独特。大きな輪が乗物を中にして垂直に設置され、下部でレールと接している。ペダルを踏むと輪が回転して進む。乗客がレバーでブレーキもかけられる。乗り物二十台設置。コース全長百八十五㍍。

「アンチックカー」＝明昌特殊産業㈱製、同園の直営。米国のクラシックカーがモデルの車（二人乗りのもの六台設置）が、センターレールに従って走行するもの。コースに沿って欧米ふうの家のミニチュアや、街並のイラストパネルを設け、雰囲気を盛り上げている。コース全長三十五㍍。

「レンジャー」＝西独フス社製。明昌特殊産業㈱が導入、委託運営を行なっている。日本では長島スパーランド（三重県桑名郡）などにもある。船の形をした乗り物（定員四十名）が、地上から斜めに立つアーム先端を中心に三百六十度の垂直宙返り回転（左回りと右回りを三回転ずつ）を行なうもの。回転直径二十㍍、回転の高さは最高二十二㍍。所要時間は二分間。

利用料金は「レンジャー」のみ三百円で、あとは二百円になっている。

多種類の馬のみ56頭を配した「メリーゴーラウンド」（上の写真）と、ペダルで輪を回しながら走行する「UFOサイクル」

左の写真はいずれもレール走行式電気自動車「クラシックカー」のようす。家や街並のミニチュア、花壇などを見ながら走る

「華弥生」コピー業者、告訴

謹告

昭和六十二年二月二十日頃当社は、著作権を有するコンピューター・プログラムに則ったテレビゲーム機「華弥生」のコピー基板が製造・頒布されていることを知り、調査し、その製造元が東京都杉並区所在の株式会社I－ことY氏、東京都大田区所在の有限会社J社ほか八社が販売者となり違法行為をしていた事件の全容を解明すると共に、当業界の公正な取引秩序の維持を図り、今後二度と同種違法行為が繰り返されないためにも、その罪責を明確にすべく、同年三月十二日、警視庁杉並警察署に対し著作権法違反等の犯罪行為につき告訴手続を取り、その事件受理がなされたことを報告すると共に、かかる違法行為を当業界から放逐するためにも、今後とも厳しく眼を光らせていきたいと考えています。

告訴者　大名エレクトロニクス有限会社
　　　　中日本リース株式会社
総発売権者　株式会社ローラートロン

© 1987 SNK ELECTRONICS CORP.

サイコ・ソルジャー

PSYCHO SOLDIER

TVゲーム業界に世界初 歌うゲーム誕生!!

型破り!!BGMに変わり主人公が歌を歌う。
2人同時プレイ(途中参加可能)
コンティニュープレイ方式(継続プレイモードも有)

電撃波又はサイコボールで進路を邪魔する障害物を破壊すると、隠されたパワールームやアイテムが出現。㊙スーパーアイテムを取ってどちらかが変身してもう1人がその背中に乗ることができたなら、もう恐いものなし!その他にも2人で協力したり競争したりすればまったく新しい楽しさがいっぱい!!

清水香織

「サイコ・ソルジャー」の挿入歌にアイドル歌手、清水香織を起用。昭和43年1月15日生まれ。東大アイドルコンテストで優勝し、去年8月「禁じられたヒロイン」で歌手デビュー。新曲は「誘惑DOLL」。

SNK SNKGROUP 株式会社エス・エヌ・ケイ SNK CORPORATION

本　社　〒564 大阪府吹田市豊津町14−10号 丸萬ビル 602号 TEL (06) 338−7007(代)
東京支店　〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F TEL (03) 865−9431(代)

ROOM #602, MARUMAN BLDG., 14-10, TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN.
PHONE:06(338)7007 FAX:06(338)7150 TELEX:523 6785 SNKCOJ.

トレードウェスト

TW、シネマを買収

シネマトロニクス社は子会社として再出発

米国のTVゲーム機メーカー、シネマトロニクス社（本社カリフォルニア州エルキャニオン、ジム・ピアス社長）が三月三十日、トレードウェスト社（本社テキサス州コシカーナ、ジョン・ロウ社長）に買い取られた。これによりシネマトロニクス社は破産法第十一章（和議申請）の段階から完全に脱し、トレードウェスト社の子会社として再出発することになった。

シネマトロニクス社は七五年に設立され、七八年にXY方式の「スペースウォーズ」、八三年にVD方式の「ドラゴンズレア」などヒット作を出しており、中堅メーカーとして知られているが、八二年に破産法第十一章に基づく和議を申請、事実上倒産したうえで営業を続けていた。同社の最近の業績は今ひとつだが、高画質技術を使用したTVゲーム機「ワールドシリーズ」（ゲーム交換方式）などのほか、最新作では「デインジャーゾーン」がある。

トレードウェスト社はテキサス州コシカーナにあるディストリビューター、マスターベンド社（レーランド・クック社長）のクック社長らが昨年一月に設立したメーカー。SNKの「アルファ・ミッション（ASO）」、「イカリ・ウォリアーズ（怒）」、「ビクトリーロード（怒号層圏）」を製造しており、着実に力をつけてきている。トレードウェスト社の経営陣はオーナーでCEOのレーランド・クック氏、ジョン・ロウ社長（元ロムスター副社長）、バイロン・クック副社長（マスターベンド社の副社長兼務）となっている。

今回の取引きは破産法の関係で裁判所の承認を得て行なわれた。その結果シネマトロニクス社はジム・ピアス社長、ケン・アンダーソン副社長（以上留任）、そしてジョン・ロウ副社長（トレードウェスト社の社長兼務）の経営陣で進められる予定（両クック氏はテキサスにとどまる）。また本社工場も近く移転するとのことである。

バリー社がAMゲーム開発で

コモドールと提携

「アミガ」を採用したセンテ製品

バリー社（バリー・マニュファクチュアリング社、本社シカゴ、ロバート・ミューレーン社長）は、パソコンなどで有名なコモドール・ビジネスマシン社（本社ペンシルバニア州ウェストチェスター）と提携、バリー・センテ社（本社カリフォルニア州サニーベイル、ボブ・ランキスト社長）のゲーム交換方式の「センテシステム」を大幅にグレードアップし、新たに「センテ・スーパーシステム」として展開していくことを明らかにした。

これはコモドール社の「アミガ」コンピューター・グラフィック技術を業務用ゲーム機に採用するもので、バリー・センテ社に対してコモドール社は専用のPC基板を供給することになっている。

「アミガ」は16／32ビットのマイクロプロセッサーを装備しており、そのため鮮やかな画面展開が期待されている。この「センテ・スーパーシステム」による最初のゲームは「ムーン・クエイク」で、このほど発表された。

センテ社の従来機「センテシステム」は、グレードアップして使用することができる。なおこれらは、さきほどのバリー社AMゲーム機開発部門の再編の一環として打ち出されたものである。コモドール社との契約について言えば、コモドール社はバリー社（バリーミッドウェー社）の人気ゲーム（「パックマン」や「ミズ・パックマン」を含める）を、コモドール社の家庭用TVゲームソフトに加えることができるという契約も行なわれており、今後の展開においては両社にメリットがある、とコモドール社の事業部長、ニゲル・シェパード氏は語っている。

"Moon quake"

米国インディアナ州での判決

ポーカーは賭博

使い方でなく開発目的が明らかと

シカゴに近いインディアナ州レイク郡の上級裁判所で三月十日、「TVポーカーは賭博機具である」との判決が下り、これらの機械はロケーションから撤去されることになった。同判決はインディアナ州の全域にも影響を及ぼすことになる、と見られている。

この事件は二年前から続けられているもので、争点が明らかになるにつれ、大変興味深いものとなっている。事件自体はTVポーカーなどの〝灰色機〟を飲食店などで設置営業（いわゆるリース）していたオペレーター三名が原告となって、インディアナ州警察管轄区の検察官を相手どって（行政）訴訟を起していたもので、原告側は敗訴した。

争点はTVポーカーが賭博機器であるかどうかに尽きている。このためモートン・カンツ裁判長は参考人の証言を求めた。まず米国連邦捜査局（FBI）の調査官、ウィリアム・ホームズ氏が、ポーカーは偶然性に基づく遊技であり、賭博機具であるとした。これに対し数学およびゲーム理論を専攻する大学教授のユード・カライ氏は、上手なプレイヤーが下手なプレイヤーよりも数多くクレジット数を獲得することを示す研究について語った。この結果、問題は遊技に使われるクレジットに焦点が絞られてきた。

その結果、判決は前述のとおりとなり、同裁判所はオペレーターに対しこれらの機具をロケーションから三十日以内に撤去するよう命じ、オペレーターたちはこれに従った。訴訟当事者のひとり、スターアミューズメント社のチャック・ヘッシャー氏は次のように述べている。

「TVカードゲーム機は、払い戻しさえしなければ問題がないはずだった。私たちはそれはギャンブル機具ではない、アミューズメント・オンリーで使うことができる、と言ってきた。もしだれかがそれで賭博をするなら、賭博をした客は逮捕されるべきだが、機械は押収すべきではない」とも言った。しかし、かれら（裁判官）は『ノー。それは賭博のために開発されたものだ』と言うのだ」と。ヘッシャー氏は敗訴したが、カンツ裁判長のことを「実にまじめで公正だ」と評している。

ここでの争点は、機械は悪くなく賭客が悪いというのに対して、（問題の）機械自体が賭博を目的としたものだ、という点になる。米国では日本と同様に賭博については刑法で取り締るが、さらに（日本とは一歩進めて）賭博機自体を取り締る法律がある。賭博機はいくら「アミューズメント・オンリー」の使われ方をされようが、賭博機と認められるなら取り締りを受けるだけのことである。「ゲーム・オブ・チャンス」つまり偶然性に基づく遊技機は賭博機とみなされているわけだ。

データイーストUSAのもと

米国フリッパーで4つめのメーカー

データイーストUSA社（本社カリフォルニア州サンノゼ、ロバート・ロイド社長）の子会社、データイースト・ピンボール社（本社シカゴ郊外、同社長）が、ウィリアムズ、プリミア社、バリー社に続く米国で四つめのフリッパーメーカーとして活動を開始し、最初のデータイースト・フリッパー「レーザーウォー」がACMEで発表された。

データイースト・ピンボール社の責任者には、元スターン・エレクトロニクス社社長のゲアリー・スターン氏が副社長兼事業部長として担当しているが、スターン社の流れを引き継ぐものではなく、データイーストUSA社の市場戦略上のものとして、まったく新規にフリッパーメーカーが誕生したことになる。つまり、データイースト・フリッパーは〝ピンボールのメッカ〟シカゴで開発、製造されるが、西海岸サンノゼのデータイーストUSA社のマーケティングチーム（スチーブ・ウォルトン販売担当副社長）が販売を担当し、データイーストUSA社の指名ディストリビューターを通じて、各地のオペレーターに販売される。なお技術サービス、パーツの供給はシカゴの工場が担当するもようである。

一号機「レーザーウォー」は四月十五日から生産が開始され、五月一日には出荷が開始される予定。欧州市場に関しては、データイースト・ヨーロッパ社のジム・プライド氏が担当するもようである。

AMOAエキスポ87早くも

出展募集を開始

当面の出展応募締切は5月1日

毎年秋シカゴで開かれる国際的AM機ショー、AMOAエキスポの今年の出展募集がこのほど開始された。今年は十一月五―七日、例年どおりシカゴのハイアット・リージェンシーホテルの地下展示会場（二フロア）を使用して開催される。

AMOAエキスポの出展募集は例年どおりだが、会員や従来からの出展社には優先権があるのが特徴的である。第一次募集は五月一日に締切り、小間の配分が行なわれ、六月一日以降さらに調整が行なわれていく（詳しくはAMOA事務局まで）。

AMOA EXPO 87
November 5-7
Hyatt Regency Chicago

フリッパードライブ機

機市場

米国のAMゲーム機分野は確実に景気回復基調にあることが、ACME87で示された。また同ショーではアタリゲームズ社の新ゲーム、データイースト社のピンボール参入など話題の多いものとなった（本紙は今回現地取材していないが、国内での取材に加え、主催者側データ、提携誌「リプレイ」のニュースを参考に再構成した）。

ACME（アメリカン・コインマシン・エキスポジション）は、AMゲーム機メーカーらの協会であるAAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション）と業界誌「プレイメーター」発行所のスカイバード社の共催によるもので、今回は二回目。三月二十日から三日間、ニューオーリンズのリバーゲイトで開かれた。

主催者側の発表によると、出展社は百二十九社（昨年は百十八社）でやや増加し、登録入場者も昨年を六%上回る三千五百七十七人となった。この入場者数は昨年秋のAMOAエキスポ（シカゴ）の場合の約半分となる。しかし、AAMAのデビッド・ウィーバー専務は昨年の会場が比較的オペレーターの集まりやすいシカゴだったことを考慮し、まだ二回目である点も考え合わせるなら、むしろ順調に伸びていると している。ちなみに業種別の入場者数は、ディストリビューターが二〇%アップの五百八十三人、オペレーターが二三%アップの千二百十九人（うちアーケード・オペレーターは三百八十七人、シングルロケ・オペレーターは八百三十二人）となっている。

データイーストUSA社の小間のようす。初のデータイースト・フリッパー「レーザーウォー」が注目の的に

ロードブラスター

ACME87は多彩な催しであるが、メインはあくまでも展示会である。前回のACMEでは全体的に出品機は低調だったが、今回はTVゲーム機とフリッパーでかなりの意欲作が出て、大いに盛りあがった。米国のメーカーの多くは、日本のメーカーの子会社であったり、系列下にあるが、米国企業が出展社になっており、それら出展社に沿って出品機を見ると次のようになる。

まずアタリゲームズ社（ナムコ系列）は、シューティングとドライブを組み合わせた新ゲーム機「ロード・ブラスター」を発表し、大いに注目された。コックピット型に続きアップライトも準備されており、同社システム1でゲーム交換もできる。同社は「ローリングサンダー」アップライトも出品した。

バリー社系のバリー・ミッドウェー社からはすでに発売中の「スパイハンターII」が出品された。二つのタテ長モニターを並べた二人用シューティング／ドライブゲームである。バリー・センテ社は従来のセンテ・システムを大幅にグレードアップしたゲーム交換方式、「センテ・スーパーシステム」アップライトが、その最初のゲーム「ムーン・クエイク」とともに披露された。

なおバリー社の元社長ビル・オダネル氏の功績を讃えるAMチャリタブル・ファンデーションとしてディナーパーティーが三月二十日の夜、シェラトンホテルで開かれ、約六百人が参加した。

シネマトロニクス社は「ワールドシリーズ」に新ゲームを加え、「デインジャーゾーン」用新ゲーム「サイド・ガナー」を加えた。同社を取得したトレードウェスト社は「レッドライン」レーサーと、SNKの許諾品「ビクトリーロード」（怒号層圏）を出品した。なおエキシディは「0077」のリメイク版「トップ・シークレット」（カプコンの同名ゲームとは別）を披露している。

日本のTVゲームを展開しているロムスター社は「スカイシャーク」（タイトーの「飛翔鮫」）のほか、「トーナメント・アルカノイド」、「サイドアーム」などを出品した。このほか米国のメーカー品としては、ASV社の「サーファー」、PGD社の「アメリカン・スピードウェイ」、グランドプロダクツ社の「アップ・スコープ」などがある。

データイースト・フリッパー「レーザーウォー」。デジタルサウンドなど数多くの特徴がある

ダライアスアップ

日本のメーカー色が強いところでは次のとおりである。まずタイトー・アメリカ社は「ダライアス」アップライトで驚かせた。15インチモニター三個、それも特殊な偏平モニターを使用してコンパクト化を図っているが、高さ一・八㍍、横幅九二

カプコンUSA社の小間のようす。「アベンジャー」（無頼拳）などヒットして好調

米国コナミ社の小間のようす。平岡賢司氏の姿とともに、展示されているのは「ルマン24」ミニスピン型

アタリゲームズ社の小間のようす。コックピット型「ロードブラスター」に大きな関心

データイーストのTVゲーム機では

活発になってきた米国AMゲーム

タイトー・アメリカ社の小間で（左から）タイトーの鈴木実販売部長、中西昭雄相談役、ロムスター社のルネ・ロペス氏

㌢、奥行七五㌢もある。アップライトではほかに「キック&ラン」、新ゲームでは「ラスタン（サーガ）」などを出品している。

セガ・エンタープライゼスUSA社は、ヒット作「アウトラン」デラックス型に続き、そのミニアップライト型を出品、注目された。同社は「タイム・スキャナー」、「エイリアン・シンドローム」も披露している。米国コナミ社もヒット作「ウェック・ルマン24」スピン型に続き、ミニスピン型を展開しつつある。同社はまた「コントラ」（魂斗羅）アップライトを展開中である。

データイーストUSA社からは、データイーストの「カルノフ」、アイレムからの許諾品「キッドニッキ」（快傑ヤンチャ丸）など。米国SNKからは「サイコ・ソルジャー」、「バミューダ・トライアングル」が紹介されている。

チャリティパーティー会場前で（左から）カプコンの辻本春弘氏、カプコンUSAのジョージ・中山社長、カプコンの辻本憲三社長、セガ社の中山隼雄社長

カプコンUSA社からは「バイオニック・コマンド」（トップ・シークレット）が参考出品となり、メインに「アベンジャー」（無頼拳）を据えている。米国任天堂は日本では展開していない、一台で十ゲームから選択できる「プレイチョイス10」をロングランで進めており、ゲーム数も着実に増している。それらのゲームは任天堂のものももちろんあるが、コナミの「グーニーズ」、「ラッシュ&アタック」、「トラック&フィールド」、テクモの「スーパー・スターフォース」など次々に加えられつつある。

ニチブツUSA社からは「ダンガーロボ」まで、米国サン電子からは「カルテット2」（セガ社許諾品）にとどまった。またテクモは独自の展開を進めている。

ウィリアムズ新作

以上のTVゲーム機に続き、欧米市場で大きなシェアを持つのがフリッパーであり、世界的に米国、それもシカゴで作られるフリッパーが最もよく使われている。そのシカゴのフリッパーメーカーはこれまで、ウィリアムズ社、プリミア社（ブランドはゴットリーブ）、バリー社（バリー・ミッドウェー社）の三社しかなかった（その他は消えていった）が、新たにデータイースト・ピンボール社が参入し、大きな話題となった。

データイースト・ピンボール社はデータイーストUSA社のマーケティングに沿って展開される、その第一号機「レーザー・ウォー」はデザインも斬新で評判もよい。

他のフリッパーメーカーとの競合もあるが、まずはいいスタートを切ったと言える。

ウィリアムズ社は最新の「F・14トムキャット」（同名の米軍戦闘機をテーマにしている）を発表し、これも話題をさらった。一方、プリミア社は「モンテカルロ」の出品にとどまった。またバリー・ミッドウェー社は、ヘルスクラブをテーマにした「ハードボディ」を出品した。これはキャラクターに女優ラカエル・マクリッシュを登用、大胆なバックガラスのデザインとなっている。

ウィリアムズ・エレクトロニクス社の最新フリッパー「F−14 トムキャット」。光の効果を採用

クレーン機用景品

アミューズメントのTVゲーム機、フリッパー以外については、次のようになっている。まずクレーン機であるが、相変らず盛んで、そのためクレーン機用の景品を出品したのが十五社もあった。クレーン機による景品は各地で規制が緩和されているが、それでも行政とのトラブルの例が絶えない状況にある。

いささかうんざりするが、TVポーカーの出品は六社にとどまった。警察の取締りと、結局は勝てない客が離れていくために、次第にこの種の賭博機は減少しつつあるようだ。またレーザーディスクなどを利用したビデオジュークが活発だが、出展したのは二社にとどまった。TVゲーム、フリッパー以外のAMゲーム機（アーケードゲーム機）はごくわずかになっているが、乗物機（キディライド）の出品は安定している。

ACME87の出品機のあらましは、ほぼ以上のとおり（重要なミスがあれば編集部までお知らせ下さい）。なおACME87の開催に伴ない、主催者側による各種セミナーが数多く開かれた。しかし、重要なセミナーを含めて参加者は少なく、ふるわなかった（主催者側はそれでも大勢参加したと報告している）。

業界の繁栄を象徴する各社のレセプションが次々と開かれた。判明分だけでもタイトー、米国任天堂、コナミ、カプコン、バリー社、アタリ、データイースト、セガ社がそれぞれ開いており、うちセガ社はミシシッピー川で船上パーティーを開いたほど。

なおACME88は、四月二十二日から三日間、ラスベガス（初めてである）のバリー・グランドホテルで開かれることになっている。

タイトーやカプコンのヒット作を送り出しているロムスター社。左側は「トーナメント・アルカノイド」アップライト

タイトー・アメリカ社の展示の一部分。「キック&ラン」(右)に比べると「ダライアス」アップはさすがに大きい

米国セガ社の小間のようす。「アウトラン」人気が続くなか、ミニアップライトが伸びそうだ

話題のマシン

体感ゲーム「スーパーハング・オン」

走るコース選択

セガ社、システム16用新TVゲームも

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、同社"体感ゲーム"第五弾「スーパーハング・オン」が、四月下旬発売となる。また"システム16"第9弾「エイリアン・シンドローム」が、四月十日発売となっている。

「スーパーハング・オン」は同社「ハング・オン」のコンセプトを基本に生かしながら、実力に合わせコース（四段階）を選択できるようにし、キャビネットをコンパクト化したことなどが特徴で、プレイヤーを選ばずよりプレイしやすくなった。キャビネットはオートバイのハンドルとシート部分（左右に傾く）のみと、前にTVモニター（左右にスピーカー設置）がある。シートにまたがって座り、両足は下台に置いたままで、アクセルを回しながらコーナー時にボディーを傾けて走行する。

初心者用のアフリカコース、中級者用アジアコース、上級者用アメリカコース、エキスパート用ヨーロッパコースから選択。各コースは六つのチェックポイントを通過してゴールをめざす（現在位置が上部に表示）。タイマー制で、一定時間内にチェックポイントを通過しないとゲーム終了。時間内にクリアしていき、ゴールすればゲーム終了。多彩な変化を見せる景色をバックに走るのは爽快で、コースもアップダウンやカーブなどリアルな場面があり面白い。"ライドオン・タイプ"でOP価格八十四万五千円。

スーパーハング・オン

「エイリアン・シンドローム」は、エイリアンに捕われた仲間を救出するため、"リッキー"（一人用）と"マリー"（二人用、同時プレイ）が敵の宇宙船に侵入するというもの。敵のキャラクターの姿や動きが不気味で奇怪なことが特徴で、同社では同機を"スペース・ホラー・ゲーム"と呼んでいる。八方向レバーと一ボタン操作。

エイリアン・シンドローム

画面はプレイヤーの動きに従ってスクロールし、十六人の仲間を全員救出すると出口の扉が開き、敵のボスが現れる。各ラウンドはタイマー内にボスを倒さないとアウト。途中で味方となるロボット、火炎放射器や爆弾などの武器、攻撃力のアップなどが得られるアイテムも出てくる。三人アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加となる。基板販売でOP価格十四万八千円。システム16用ROMキットは四月下旬発売で、OP価格六万五千円。

6種の動物叩き反射神経試す

鳴き声を当てる

ナムコのアーケードゲーム機

反射神経を試すアーケードゲーム機「ナキゴエアテルくん」が、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から四月二日発売となった。

同機は次々に発声される動物の鳴き声が、どの動物のものかを判断し、その動物を描いたパネルボタンをハンマーで素早く叩いていくというゲーム。キャビネットはかわいいロボットをデザインしたもので、目が点灯し頭を左右に少し振り、ディスプレイ効果もある。

動物の鳴き声はイヌ、ネコ、ヤギ、カエル、ゾウ、カラスの六種類のどれかがランダムに出て、その鳴き声の動物パネル（ロボットの頭にある）をハンマーで叩いていき、正解するごとに上部パネルに得点が表示される。

タイマー制で、時間経過とともに鳴き声の出る間隔が短くなっていく。なお一定得点以上で一定時間延長となる。定価五十六万円。

ナキゴエアテルくん

勇者を選択、2人同時プレイで

魔物から姫救う

データイースト「臥竜列伝」基板

魔物を倒し捕われの姫を救い出すという内容のTVゲーム機「臥竜列伝」が、データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）から四月十六日発売となった。

これは中国の戦国時代に三人の勇者が登場し、馬に乗って進みながら、群がる魔物たちをやっつけていくというもので、全部で八ステージ展開。画面はプレイヤーの動きに従ってタテスクロールするのが基本だが、ヨコ方向にも表示画面の一・五倍分スクロールする。

二人同時プレイもでき、八方向レバーとボタン二つ（攻撃、必殺の"気玉"投げ）を操作する。

まず画面に、使う武器が異る三人（関羽、劉備、張飛）が表示され、うち一人を選択してスタート。武器は関羽が弓矢、劉備は剣、張飛はオノをそれぞれ得意として使うのに加え、途中でさまざまな能力を得るアイテム（画面の大部分の敵を一度に倒せる気玉など）も出現。敵にやられるごとにパワーが減り、画面上部のパワーメーターが青から黄、赤へと変化。赤の時に敵にやられるとゲーム終了。ただしパワーアップアイテムを取ると、一定のパワーが戻る。各ステージはボスを倒すとクリアで、中国の地図の一部分が現れ、全ステージクリアで地図が完成しゲーム終了。最後の双頭のトラとの戦いは圧巻。基板販売のみでOP価格十二万八千円。

臥竜列伝

話題のマシン

米国WS社フリッパー「ミリオニアー」

大富豪をめざす

タイトーから6人用メダルゲーム機も

米国ウィリアムズ社製フリッパー「ミリオニアー」が四月上旬、多人数用メダルゲーム機「ゴールデン・ダービー」が三月中旬、いずれも㈱タイトー（本社東京、末角要次郎社長）から発売となった。

フリッパー「ミリオニアー」は、カジノのルーレットによって大富豪になることを扱ったもので、プレイフィールド中央にルーレットを設置。右端中央にもフリッパーが一つあり、最上部に右から左へ通過する高架レーンが設けられている。主な特徴は次のとおり。

左右に一つずつあるスピンホール（点灯時）にボールを入れるとロックされ、ルーレットが回転し、ルーレットの止まった個所により①スペシャル、②エクストラボール、③二個のマルチボールプレイ（ロックホールにボールをロックしている場合）――の三種類のフィーチャーが与えられる。

なおこのうち②はMONEYかGOLDのランプ完成でも、また③はロックホールの点滅時にボールを入れた場合でも、それぞれのフィーチャーを得ることができる。OP価格四十八万七千五百円。

ミリオニアー

メダルゲーム機「ゴールデン・ダービー」は六人用で、競馬を採用したもの。五頭立てレースで、スタートとともにミニチュアの馬がコースを走る。馬場の中央に円形フィールドがあり、円周に馬の番号が表示され、中には五つのボールが入っている。この中央部の回転によりボールが弾かれ周囲に当たると、当たった個所の番号の馬にムチが入り、速度をより速めるという"キッカーシステム"を採用したことが、最大の特徴。

メダルを投入し、投票開始のアナウンスの後、馬場に設置されたオッズ掲示を見て、BETボタンで単勝あるいは連勝複式により賭ける（一ヵ所最高二十枚）。ファンファーレが鳴ってスタートし、ゴール時に着順がアナウンスされて、予想が当たればオッズ表の倍率でクレジットにストック（メダル払い出しはペイアウトボタンを押す）。ベルが鳴り点灯して係員を呼ぶコールボタンもある。OP価格六百万円。

ゴールデンダービー

過去から未来へ32ラウンド

敵を穴に埋める

日本物産の「ホレホレ大作戦」

掘った穴に敵を落として倒しながら、宝箱を集めるという内容のTVゲーム機「キッドのホレホレ大作戦」が、㈱日本物産（本社大阪、鳥井末治社長）から四月中旬発売となった。

これは原始時代から未来へと時を超えながら、その時代の敵を倒すとともに宝を取っていくもので、全部で三十二ラウンド構成。一ラウンドは四画面分を、プレイヤーの動きに従ってスクロールする。岩や街並の迷路を移動するが、最終ラウンドは広々とした場面で敵の大ボスとの対決となる。

キッドのホレホレ大作戦

四方向レバーで"キッド"を移動させ、二つのボタンで穴掘り、穴埋め、武器などの使用を行なう。敵を穴に埋めると十字架が立ち、これを取るとラウンドクリア時に高得点が加算される。途中でアイテムパネルを取ると、ローラースケート、爆弾、ヨーヨー、火炎銃、敵を凍らせる冷凍銃のほか、一度に四つまでの穴を掘れるスコップなどが手に入る。画面の宝箱（十二個から十六個まででラウンドにより異なる）を全部取るとカギが現れ、これで扉を開くと次のラウンドに入る。三人アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加となる。OP価格で18インチテーブル型二十七万円、基板は九万八千円。

絵合わせプライズゲーム機

体の各部を合体

友栄から「ひょうきんたぬき」

ばらばらになったタヌキの体を元に戻すという内容のプライズゲーム機「ひょうきんたぬき」が、㈱友栄（本社東京、内田博社長）から発売となっている。

同機は盤面中央に両手を挙げて小道を走ってくるタヌキがいて、硬貨を投入すると頭、右手、左手、両足の四つの部分が胴体から離れる。盤面下部にこの四つの部分と二つの「はずれ」の計六つのランプが横に並んでおり、電光点滅が走る。この時タイミングを見てストップボタンを押し、例えば「頭」に電光が止まれば離れた頭部が胴体に合体。こうして一定回数（五回から八回まで切替え可能）以内にタヌキを元の姿に戻すと、景品カプセルが払い出される。プレイ料金は一回十円から四十円まで切替え可能。景品のペイアウト率も調整できる。電取非対象。定価四十二万円。

ひょうきんたぬき

連載小説<73>

朝日のごとく爽やかに

和佐　健吉

順行と逆行（U）

柔らかな陽ざしで、微風が心地よい。

入江の三方を囲むようにして聳え立っている岩壁を見渡している間に、あの岩壁の上はどうなっているのだろうか、是非見たいものだという思いが阿利子にはつよくなってくる。

「ちょっと失礼」

と言って佐藤さんは立っていってしまった。

することがないので阿利子も白くペンキが塗ってある板のテラスの階段を降りて砂浜をぶらぶら歩きをすることにした。

いつも人でいっぱいの都会から日帰り出来るような砂浜しか知らないので、妙にひっそりとして人っ子一人いないのが怖いぐらいに感じられる。

奥まった入江だけど、風は潮の香を運んでくる。小学校で海辺の空気はオゾンを含んでいるから身体にいいと習ったことなどをおもい出した。

波うち際を歩いてみると波が引いて濡れている砂の上は意外に固い。

乾いた砂上を歩いている時に、かすかに、チリン、チリンと砂が鳴ったようだがあれは空耳だったのだろうか。

いいかげん時間が経ったのでテラスに引きかえしたがまだ佐藤さんはいなかった。

部屋に入ってみる。

海に面した方はテラスへの出入口を除いて殆んど一面に大きなガラス窓になっているので、どうしてだろうか外にいるのよりもずっと外にいるかのように感じられた。

壁にはつくりつけの精巧な棚があり、ミニアチュアの色色なものが置いてあって阿利子の目を瞠らせた。

これに似たものを何処かで見たはずだとおもい出そうとするのだがなかなか思い出せず、もうそんなことはどうでもいいと諦めようとしたら、それはラヴェルの肖像の写真のバックにあったものだと思い出せた。

五センチメートル×十センチメートルほどの植木鉢に小さな欅が、それぞれ欅の大木の風情あるいは風格をもつように細かく加工され、それが数多くあたかも欅の森のように植えてある。

棚の前に本が数冊置いてあった。タウトとかライトとかの建築物の写真集の上に細長で薄い本がちょこんとのっている。

詩集である。

『就航者たち』
——中江俊夫——

で、どうやら出たばかりの本のようだ。箱から本を出して中を見ようとしたら派手にばりばりと音が立ち、心なしかインクの臭いもする。

そういえば佐藤さんは詩も好きだということだった。

就航というのはどうやら宇宙旅行への就航らしい。

ぱらぱらと見てゆくと、惑星、探査機、宇宙、地球人隊、異生物、自動管制機構、原子炉、人工空気、空調点検、宇宙船、機密遠隔指令、電子頭脳、電磁星感帯、恒星懐妊、星雲、無重力、非金属置換構造、搭乗者、重力圏、気密室、亜大気圏、銀河系、宇宙発熱炉、星間業者、などが目についたから。

詩集に結論もないものだが、中江俊夫さんのもっともつよい願いが表れているのは

いまはまだ
君は受け入れられない
いまはまだだめ
君の考えかたは人類の
崇高に反すると
否定される
だが別の
人類が誕生しさえすれ
ば
君はやってのけるだろ
う
その仕事を　途方もな
く
重大事を　なにだか
今はいえない緊急の遺
伝子
変革を
一切を根底で
徹底的に変えるもの

つまり、一切を根底で徹底的に変える変革を、この詩人はつよく望んでこの『就航者たち』は書かれたのだわと阿利子は納得した。

では、なぜ、この詩人がそういうつよい変革を望むようになったか、色色とパターンを変えながらその例があげられているのだが、共通するところはかつては、あるいは元来はそうであった、そうであるべきものがそうでなくなってしまっている。だから、そうでなくなってしまっているものをそうであるようにしなくてはならないと詩人は言いたいようだ。いやそう歌っているのです。

かつてことばは土だった陽だった風だった水
だった
土と陽と風と水がなけ
れば
ことばには意味がなく
なる
人だけではことばには
意味がうまれぬ
かつてことばは鯱だった仙人掌だった蠍だっ
た
鯱と仙人掌と蠍がいな
ければ
ことばには運動がうま
れぬ
かつてことばは闇だった沈黙だった無だった
すべてのもの以前だっ
た
闇と沈黙と無とすべて
のものの以前がなけれ
ば
ことばには生命がなく
なる
人だけではことばには
生命が生まれぬ

この詩句はその一例だ。なかには中江俊夫特有の苛立ちやブラックユーモアもある。

いつか
いつかは行きつけると
信じる彼ら
忘我者たちの
脈拍

とか、次の一行詩

のちほど発表……とか

のちほど発表などというのは言わずと知れた無能力な権威をふりまわす権力者のたわごとだ。

へえ佐藤さんが読んでる詩集ってのはこんな詩集なのかと阿利子は驚いた。

佐藤さんはまだ帰ってこない。

詩集をライトやタウトの本の上にそっと置いてあらためて棚の上のミニアチュアを見てゆくのだが、あまりにも精緻な細工のものが多くて、蟲眼鏡か顕微鏡でもないと折角の細工が正確には分らないようなものが多い。

MAY 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	4	飛翔鮫（タイトー） Sky Shark [Flying Shark] (Taito)	6.95
2	—	ラスタンサーガ（タイトー） Rastan (Taito)	6.88
3	1	妖怪道中記（ナムコ） Yokai-Ghostly Spirits (Namco)	6.53
4	—	スーパー・リアル麻雀（タイトー） Super Real Mahjong* (Taito)	6.36
5	3	お雀子館（ビデオシステム） Ojanko-Yakata* (Video System)	6.25
6	2	オール・アメリカン・フットボール（テクモ） Gridiron Fight (Tecmo)	6.21
7	—	スーパー・クィックス（タイトー） Super Qix (Taito)	6.20
8	5	トップ・シークレット（カプコン） Bionic Commando (Capcom)	6.09
9	10	アルカノイド（タイトー） Arkanoido (Taito)	6.08
10	11	ビッグ・イベント・ゴルフ（タイトー） Big Event Golf (Taito)	5.83
11	9	タイムスキャナー（セガ社） Time Scanner (Sega)	5.64
12	—	ブロックギャル（セガ社） Block Gal (Sega)	5.63
13	22	ハレーズ・コメット（タイトー） Halley's Comet (Taito)	5.46
14	16	ワンダーモモ（ナムコ） Wonder Momo (Namco)	5.33
15	12	セカンドラブ（日本物産） Second Love* (Nichibutsu)	5.29
16	6	魂斗羅（コントラ）（コナミ） Contra [Gryzor] (Konami)	5.26
17	8	魔境戦士（データイースト） Gondo Mania (Deta East)	5.25
18	21	ワールドカップ（テクモ） World Cup (Tecmo)	5.17
19	17	サイドポケット（データイースト） Side Pocket (Deta East)	5.15
20	14	バブルボブル（タイトー） Bubble Bobble (Taito)	5.11
21	27	名人戦（エス・エヌ・ケイ） Meijin-Sen* (SNK)	5.10
22	19	熱血硬派くにおくん（タイトー） Renegade (Technos/Taito)	5.09
23	13	ローリングサンダー（ナムコ） Rolling Thunder (Namco)	5.06
24	7	サイコ・ソルジャー（エス・エヌ・ケイ） Psycho Soldier (SNK)	5.01
25	18	マージャンブロック・ジャンボウ（エス・エヌ・ケイ） Jong Bou (SNK)	4.90

* The Traditional Japanese Games **Unnamed Games in English

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ウェック ル・マン24（コナミ） Wec Le Mans 24 (Spin Type) (Konami)	8.55
2	3	アウトラン DX（セガ社） Out Run (Deluxe Type) (Sega)	8.42
3	2	ダライアス（タイトー） Darius (Taito)	8.15
4	—	ロックオン（コックピット）（辰巳電子） Rock-On (Cockpit Type) (Tatsumi)	7.17
5	5	スペースハリアー（ローリングタイプ）（セガ社） Space Harrier (Rolling Type) (Sega)	6.78
6	6	ハングオン（ライドオンタイプ）（セガ社） Hang-On (Ride On Type) (Sega)	6.50
7	4	ロックオン（辰巳電子） Rock-On (Tatsumi)	6.20
8	8	３－Ｄサンダーセプター II（ナムコ） 3-D Thunder Ceptor II (Namco)	5.78
9	10	ハングオン（シットダウンタイプ）（セガ社） Hang-On (Sit Down Type) (Sega)	5.67
10	7	スーパースプリント（アタリ／ナムコ） Super Sprint (Atari/Namco)	5.63
11	—	スペースハリアー（シットダウンタイプ）（セガ社） Space Harrier (Sit Down Type) (Sega)	5.40
12	12	ポールポジション II（ナムコ） Pole Position II (Namco)	5.08
13	11	バギーボーイ（辰巳電子） Buggy Boy [Speed Buggy] (Tatsumi)	4.67
14	14	エンデューロレーサー（ウィリータイプ）（セガ社） Enduro Racer (Wheelie Type) (Sega)	4.30
15	15	エンデューロレーサー（シットダウンタイプ）（セガ社） Enduro Racer (Sit Down Type) (Sega)	4.20

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ピン・ボット（ウィリアムズ） Pinbot (Williams)	6.82
2	—	モンテカルロ（プリミア） Monte Carlo (Premier)	6.33
3	2	ジェネシス（プリミア） Genesis (Premier)	6.20
4	3	ゴールドウィングス（プリミア） Gold Wings (Premier)	6.00
5	4	ロードキングス（ウィリアムズ） Road Kings (Williams)	5.50

調査ご協力店

ルナパーク（東京・新宿）、ウィルトーク池袋（東京・池袋）、ジョイランド河原町（京都・四条河原町）、タイトースペシャル（大阪・梅田）＝タイトー； J &B （東京・神田）、新宿スポーツランド（東京・新宿）、カーニバルプラザ（東京・新宿）、モンテカルロ立命（京都・北区）、セガ・ニュー光（大阪・心斎橋）＝セガ社； プレイシティキャロット新橋店（東京・新橋）、プレイシティキャロット新宿店（東京・新宿）、なんばシティ・ビッグキャロット（大阪・難波）＝ナムコ； ゲームコーナー・プルプル（北海道・札幌）＝須貝興行㈱； ワールドゲーム・ミヤコ（東京・新宿）＝㈱東京キャビオート； ゲームインＵＳＡ（東京・田町）＝㈱東京マルサン； ファンシティ水道橋店（東京・水道橋）＝テクモ㈱； 名鉄レジャック（名古屋・駅前）＝㈱水野商会； ビデオイン・マツヤ今出川（京都・今出川）＝㈱岡田商会； プレイランドＯＳ北店（大阪・梅田）＝関西カクタス㈱； ボウルタカハシ・ゲームセンター（大阪・阿倍野）＝㈱大阪サービスゲームス； アメニティパーク・リノ戎橋店（大阪・戎橋）＝㈱アポロ； 玉造ゲームセンター（大阪・玉造）＝㈲峯興業； キャンディ・東花園店（大阪・東花園）＝㈱ＳＮＫ； アクティ24（大阪・平野）＝㈱カプコン； ビデオイン・キャッスル（小倉・駅前）＝㈲太平会館。

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

新風営法でゲームセンターはどう変るか？ 「新風営法入門講座」52

判例で見る常習賭博

「点数」はスコアと違う、クレジットの意味

問 前回触れた最高裁決定について、さらに詳しく見ればどうでしょう。まず、どういう事実があったかということから始めることによって、遊技機賭博の実態に迫ることができるのではないかと思うのです。

答 そうですね。それが近道かも知れませんね。遊技機賭博についての判決は少なくないわけですが、常習賭博罪の成立について「個々の賭客による賭博行為のすべてを特定することができなくとも、遊技場の所在地、営業継続期間、遊技機の種類・台数、賭博の態様を摘示し、判明している賭客を含む多数の賭客と多数回賭博をした旨判示すれば」足りる、とした画期的な判断が最高裁によって昨年十月二十八日に示されました（最高裁第三小法廷決定）。

問 では、そのもとになっている事件はどうだったのでしょう。

答 東京地裁59・11・5判決（一審）、東京高裁60・8・29判決（二審）に事実が示されています。

それによると被告Kは東京都豊島区長崎に遊技場「麻雀道場ロン」を経営、五十九年三月六日から同店に「麻雀ゲーム機」と称する遊技機等十五台ないし十九台を設置し、常習として同日ころから同年六月二十五日までの間、同店において、賭客Aらを相手方として、金銭を賭け、右遊技機等を使用してその画面に現われる麻雀牌の組合せ等によって勝負を争う方法の賭博をした、とのことでこれが「公訴事実」になっています。

問 そのうち賭博遊技の方法はどのようなものだったのでしょうか。

答 判決文から引用すると次のようになっています。

――右「麻雀ゲーム機」による賭博の方法は、来店した客において、その遊技機に順次百円硬貨を投入した上、その画面に現われる麻雀牌の組合せ等により勝負を争い、（客が）勝った場合には、その得た点数に応じた額の現金の支払を受けるが、負けた場合には、そのまま投入した百円硬貨を失い、被告人がこれを取得することになるというものである。

――「競馬ゲーム機」の場合は、客において、現金千円につき一枚の割合でコインを店から受け取った上、それをその遊技機に投入し、画面に現われるレースの予想を見て勝馬投票をし、その的中の如何により勝負を争うというものである。

ざっとこのようになっています。なお使用された台数は、「麻雀ゲーム機」が十五台（後に十四台）、「競馬ゲーム機」が三台となっています。

問 さきほどの賭博遊技の方法のうち、客が勝った場合に得る「点数」というのが、現金に交換するためのもので、いわゆる「クレジット」に相当することになるのでしょう。しかし、今ひとつ究明されていない感じがします。

一方「競馬ゲーム機」では千円で一枚のコインとあり、この「コイン」は模擬硬貨（メダル）であって、硬貨という意味ではないでしょう。でもこういう曖昧さはどうもいただけません。なおいずれも「画面に現われる」とあり、TVゲーム式（つまりテレビモニター、ブラウン管を使用した遊技機）を指していると考えられます。

結論から言うと、これらはTVゲーム式の賭博遊技機であり、一方は遊技のテーマが麻雀で、もう一方は競馬であり、それぞれ硬貨またはメダル（これらは現金と交換レートが定められている）を遊技に際して賭け、勝負を争い、勝てばクレジットまたはメダルを何倍かの割合いで手に入れるが、負ければ失なうわけで、遊技の終了に伴ないこれらクレジットやメダルを現金に交換するというもの、と考えられます。

これらの遊技機の分析は行なわれていませんが、偶然に勝敗が決まることになっているはずで（勝敗が客の意思で決まるなら賭博営業は成り立たない）、しかも大数的に見れば客が敗けることになっているはずです。実際には客が賭けたものが返ってくる比率（「ペイアウト率」という）が設定されているので、もっときちんと分析していただきたいものです。

答 他の判決文からも二例ほど見ておきましょうか（要旨のみ）。

――「ゴールデンポーカー」という賭博機で、客が現金を投入し、画面に現われるトランプカード五枚の組合せ等によりその得点を決めて勝負を争い、客が勝った場合は現金が払い戻されていたという方法（東京地裁58・10・24判決）。

――テレビ遊技機「ゴールデンポーカー」を設置して、氏名不詳の多数の客を相手方に、百円を一点とする計算のもとで十点分千円を単位として千円札を投入させて賭けさせ、ボタン操作を行なわせて同機械表面にあるテレビ画面に現われるトランプカード五枚の組合せ等により、あらかじめ定められた配点ルールにより総得点を決めて勝負を争う方法の賭博（東京地裁58・9・27判決）。

問 これらはたまたまTVポーカーをテーマにしたものですが、ポーカーに限らず勝負事を遊技内容にしている点が共通点として理解されねばなりません。また「得点」というのは、スコアではなく現金を意味するクレジットである点が見落されがちで、不満です。

新風営法を勉強する会

米国「リプレイ」誌 ザ・プレイヤーズ・チョイス

1987年４月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	アウトラン（セガ社）	9.46
2	スーパースプリント（アタリ）	8.88
3	７２０°(スケートボード)（アタリ）	8.77
4	イカリ・ウォリアーズ〔怒（いかり)〕(ＳＮＫ/トレードウェスト)	8.51
5	エンデューロレーサー（セガ社）	8.50
6	ハングオン（セガ社）	8.35
7	ビクトリーロード〔怒号層圏〕（ＳＮＫ／トレードウェスト）	8.09
8	スピードバギー〔バギーボーイ〕（辰巳／米国データイースト）	7.63
9	ガントレット ４Ｐ（アタリ）	7.62
10	ランページ（バリー・ミッドウェー）	7.60
11	カルテット（セガ社）	7.38
12	プレイチョイス10（米国任天堂）	7.25
13	パワードライブ（バリー・ミッドウェー）	7.00
14	グリダリアン・ファイト〔オール・アメリカン・フットボール〕(テクモ)	6.95
15	ワールドシリーズ（シネマトロニクス）	6.93
16	ポールポジション（ナムコ／アタリ）	6.90
17	スパイハンター（バリー・ミッドウェー）	6.89
18	ゴースト&ゴブリン〔魔界村〕（カプコン／ロムスター）	6.83
19	ガントレット ２Ｐ（アタリ）	6.82
20	カンフーマスター〔スパルタンＸ〕（アイレム／米国データイースト）	6.67
21	スペースハリアー（セガ社）	6.50
22	モナコＧＰ（セガ社）	6.42
23	カラテ・チャンプ〔空手道〕（米国データイースト）	6.38
24	シャイアン・ガン（エキシディ）	6.27
25	バーディーキング ３（タイトー／コインイット）	6.18

ベスト・ニュー・アップライト

	機種名（メーカー名）	評価
1	コントラ（コナミ）	8.40
2	カルノフ（米国データイースト）	8.30
3	ロックオン（辰巳／米国データイースト）	8.22
4	デインジャー・ゾーン（シネマトロニクス）	7.71
5	トップ・シークレット（エキシディ）	7.33

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	チャンピオンシップ・スプリント（アタリ）	8.76
2	トーナメント・アルカノイド（タイトー／ロムスター）	8.67
3	ダブルドリブル（コナミ）	8.58
4	ガントレット II（アタリ）	8.20
5	アルカノイド（タイトー／ロムスター）	8.00
6	バブルボブル（タイトー／ロムスター）	7.95
7	ラストミッション（米国データイースト）	7.76
8	キッドニッキ〔快傑ヤンチャ丸〕（アイレム／米国データイースト）	7.75
9	トップガンナー〔特殊部隊ジャッカル〕（コナミ）	7.58
10	ＶＳ．スーパーマリオブラザーズ（米国任天堂）	7.52
11	アベンジャー〔無頼拳〕（カプコン）	7.50
12	レネゲード〔米国版・熱血硬派くにおくん〕（タイトー）	7.48
13	カルテット ２（セガ社／サン電子）	7.47
14	マニア・チャレンジ〔対戦式エキサイティングアワー〕(タイトー/メメトロン)	7.38
15	ポールポジション II（ナムコ／アタリ）	7.37
16	ビッグ・イベント・ゴルフ（タイトー）	7.37
17	サイドアーム（カプコン／ロムスター）	7.37
18	レジェンダリー・ウィングス〔アレスの翼〕（カプコン）	7.33
19	ライガー〔アルゴスの戦士〕（テクモ）	7.20
20	１９４２（カプコン／ロムスター）	7.14

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	ピン・ボット（ウィリアムズ）	9.32
2	ハイスピード（ウィリアムズ）	9.01
3	モンテカルロ（プリミア）	8.30
4	コメット（ウィリアムズ）	7.66
5	ゴールドウィングス（プリミア）	7.54
6	ストレンジ・サイエンス（バリー・ミッドウェー）	7.33
7	エイトボール・デラックス（バリー・ミッドウェー）	7.27

 調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

"Fami-Com" Exceeds 10M. Its Boom Is Continuing

The number of home video sets "Family Computer (Fami-Com)" manufactured and shipped by Nintendo Co., Ltd of Kyoto at last exceeded 10 million on March 23. This means that a "Fami-Com" set is enjoyed per 3.8 families in Japan, and naturally hot attention is being paid by various circles concerned to the amazing diffusion. Meanwhile, 94 million game cartridges for "Fami-Com" – many of them have been supplied by coin-op game manufacturers – have already been shipped, and within this year the total number is expected to reach 100 mil. units. Hitoshi Yamauchi, president of Nintendo, however, does not think that demand for "Fami-Com" has been satisfied to the full. He hopefully intends to explore a new market, "Fami-Com Network" in Japan, and can also expand the home video game market depending on the development of best softs. What's more, there are growing developments at overseas markets – American market, in particular. More than two years have already passed since Nintendo became a company so busy that it can not return to coin-op amusement business in Japan.

It was three years and ten months ago (July 1983) that Nintendo shipped its "Fami-Com" for the first time. At the start 70,000 to 80,000 sets/month were shipped. However, since the unprecedented hit of "Super Mario Brothers" released in Septeber 1985, the pace of shipments jumped, and 250,000 sets/month have been shipped continuously. As for "Super Mario Bros.", 5.8 million cartridges have already been purchased. This game has achieved a range of new records. What's more, 2 mil. cartridges of Enix Soft's "Dragon Quest II" are being sold. "A game can sell well if it is excellent," declares Yamauchi. In fact, his statement is coming true. "Fami-Com" boom is continuing.

In the supply of game cartridges for "Fami-Com", coin-op game manufacturers are joining, such as Capcom, Data East, Irem, Jaleco, Konami, Namco, Nichibutsu, SNK, Sun Electronics, Taito and Tecmo. Based on their own coin-op vidoes they have produced "Fami-Com" games. Income from those "Fami-Com" versions is not small. Rather, this income is even supporting the development of coin-op videos. Some of Japanese operators deplore that, with the popularization of "Fami-Com" videos which stand at the nearly same quality level as coin-op games, their operation income has decreased. However, thanks to the diffusion of "Fami-Com" videos, coin-op videos superior to them can be developed. Thus, we should not merely spend time deploring.

This may occur overseas – in the U.S. market, among others. For instance, Capcom's "Ghosts'n Goblins", Konami's "Gradius" and SNK's "Ikari Warriors" have been sold one after the other from retailers as cartridges for "Nintendo Entertainment System (NES)", and enjoyed very much as home videos. Operators of coin-op games threatened by them will increase. However, the more these home videos become popular (surely, to a certain extent, players will move from arcade to home), players will surely increase generally. And those home games are supplied by coin-op video manufacturers (when they earn profit, this brings to operators a gift in the form of development of "profit-making games"). What is best is that both coin-op business and home video business go well, but no one can guarantee it.

In Japan Nintendo has withdrawn from the coin-op business, and ceased to manufacture coin-op videos since two years ago (in this regard, they are in sharp contrast to its subsidiary, Nintendo of America). According to the company, it is because "Fami-Com" business is too busy. Now, it remains quite unknown when Nintendo returns to the coin-op business again. When the "Fami-Com" boom pauses (that day is sure to come), the answer will come about.

MPD Seem To Withdraw Game Control Plan

A policy drafted by the Metropolitan Police Department (MPD) to control game machines is somehow dissolving. According to MPD's recent notice to Tokyo Amusement Machine Operator's Association (TAMOA), MPD requested TAMOA not to publicize the draft of 'Fuei' license of operation No . 8. However, MPD's draft policy for control of game machines (i.e. any operation of games capable of accepting more than 10 credits or games equipped with a device capable of up/down of credit number, is not permitted) has already been publicized by TAMOA, Tokyo Games Operators Association (TGOA), Federation of Local Amusement Association (FLAA/AOU), and Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA), since it is their natural duty to inform important news. Why did MPD instruct not to publicize it? The reasons remain unknown.

According to TAMOA people concerned, the current instruction means that MPD intends to withdraw the current draft policy for control. It may be good to withdraw, but are the very reasons for control (over 70% of those arrested for gambling using game machines were operation No. 8 operators) improved? To this, there is no reply. Thus, the guess that MPD may withdraw is untrustworthy. In the Motropolitan area gambling using game machines is spreading, and police exposure is strongly expected.

"Karaoke" Operators Must Pay Its Royalty

Japan's 'karaoke' (a phonographic device for guests to sing with a microphone) is somewhat going to be known overseas. It, however, is not known much that, when playing 'karaoke', its operators have not paid the royalty for the use of music works. However, from April 1, 'karaoke' operators must pay 3,000 to 10,000 yen to Japanese Society for Rights of Authors, Composers and Publishers (JASRAC) according to the shop size. This was decided by the Agency of Cultural Affairs in last August, responding to JASRAC's application.

'Karaoke' has steadily advanced, and many of 'karaoke' are using a video screen together. The royalty for the use of music works in this case is up 50%. According to JASRAC, the royalty for the use of music works to be paid nationwide will be about 1,400 million yen/month. This will relieve the music business from the decline. Will the operators, who have not paid such royalty, pay it so easily from April, when asked to do so? Attention is paid to the development of JASRAC's enthusiastic persuasion campaign – whether it can produce successful results.

Concerning the copyright of 'karaoke', there are no legal changes. Since a relatively long time ago, the copyright has been under legal protection. However, since 'karaoke' itself has not been expected to grow into such a big business, less considerations seem to have been given to the copyright problems. Thereafter, along with the diffusion of 'karaoke', uses of ordinary record music (including music used at juke boxes) have gradually decreased. Thus, with a view of relieving the music business from declining, JASRAC has set about collection of the royalty for the use of music works by 'karaoke'. To this, those who are operating 'karaoke' at bars, snack bars, etc., generally look indifferent to the move, and intend not to accept collection as much as possible.

Yokoyama Set Up New Co.

Tad Corporation was established by Tadashi Yokoyama, former director of overseas department of Data East Corp. of Tokyo, together with his former staffs. With Yokoyama assumning office as president, he is supported by Roy Ozaki, former staff of the overseas artment of Data East, and Kouichi Niida, former manager of Osaka branch. The new company will undertake as a go-between for amusement games exported.

Tad Corporation, 102 MAC Court, 28-4, Minamimachi 1-chome, Kichijoji, Musashino, Tokyo 180
phone (0422) 42-8031

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan

namco

ようかいどうちゅうき

妖怪道中記

〜たろすけ地獄を往く〜

この先は輪回界といって お前の転生を決める所だ

▲ついにエンマ大王とご対面。

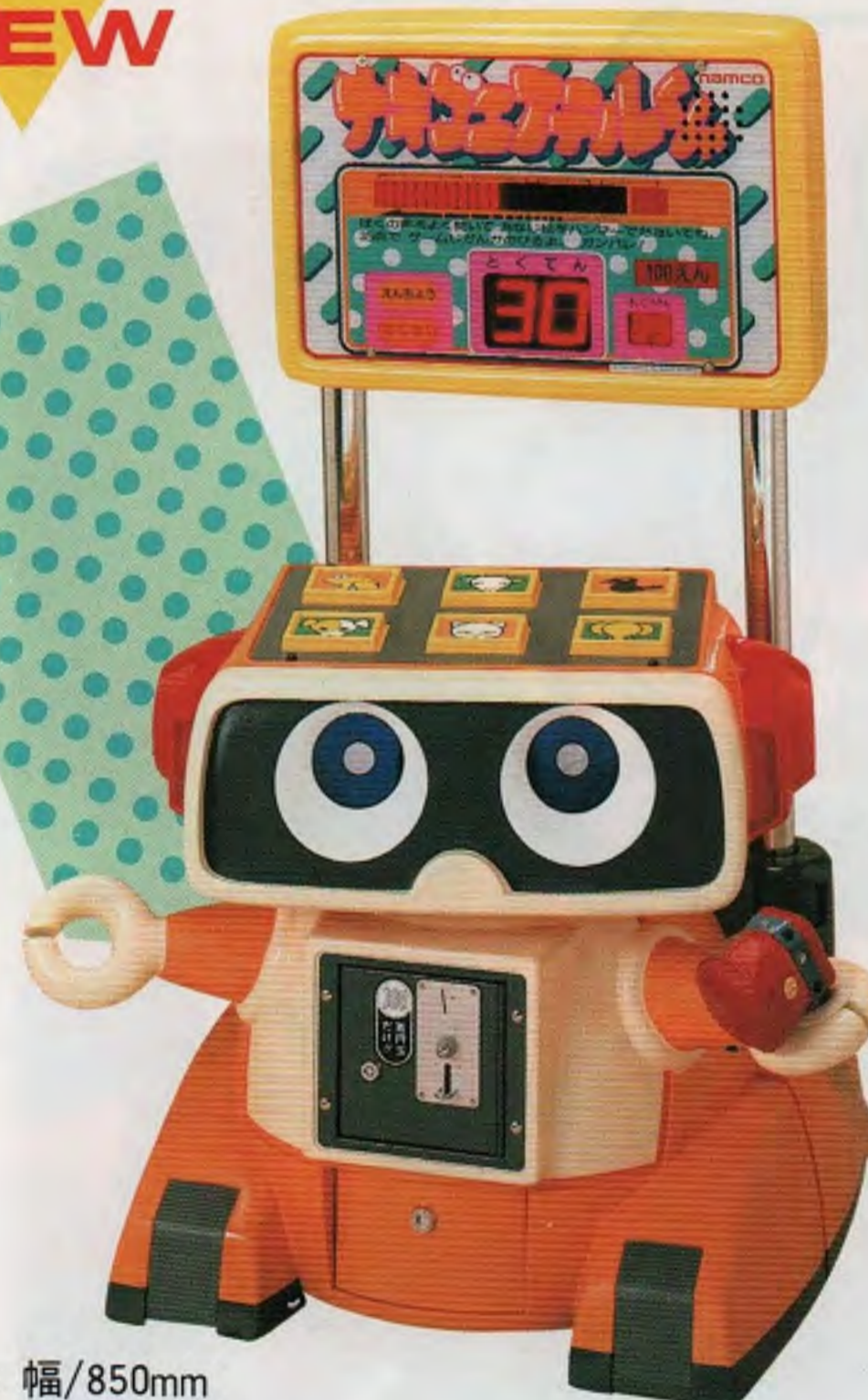
▼これが必殺「気合ジャンプ」だ！

初のマルチエンディング 5通りの結末をうたが

「システム'87」ナムコニューシステムボード第一弾

NEW

ナキワニアテルくん

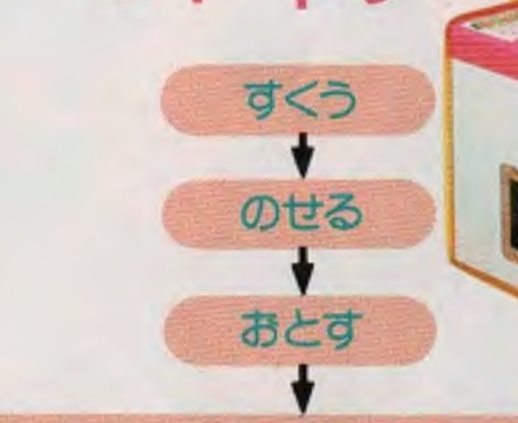
ハンマー片手に大奮闘 今度の鳴き声なんだろな!?

仕様：幅/850mm 奥行き/600mm 高さ/1280mm〜1430mm ▽91-34182

ぱんだのトラック

チビッコたちの夢をのせ、さあ、しゅっぱーつ!!

幅：800mm/奥行き：1400mm/高さ：1620mm/▽91-24811

スウィートランド

すくう → のせる → おとす

3つの動作で楽しさ3倍!!

幅：1380mm/奥行き：1380mm/高さ：1180mm/▽91-33783

NEW

CARNIVAL カーニバル

トリプルアップで大当り パックマンがメダルゲームになって新登場!!

仕様：幅/560mm 奥行き/300mm 高さ/1410mm ▽91-28392

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

かんばれ!ニッポン!

JGS1021

ナムコは、オリンピックキャンペーンのオフィシャルスポンサーです。

「遊び」をクリエイトする—— 株式会社ナムコ

本　社 〒146 東京都大田区矢口2－1－21 ☎03(756)2311(大代)
営業本部 〒146 東京都大田区多摩川2－8－5 ☎03(756)2311(大代)
西日本販売事務所 〒564 大阪府吹田市江の木町20-10 ☎06(338)3511代

★遊園施設・娯楽機械★企画・設計・製作・販売・経営・賃貸・輸出・輸入
★各種イベント★企画・制作・実施